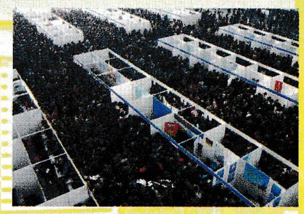
本期精华帖

主题 赛翁新传

地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=62954
作者：kabady

大城市的商业街总是人潮喧嚷，阿光觉得很不习惯，这使他原本就差到极点的心情雪上加霜。

阿光是IT界的新宠，拿着丰润的薪金，家底雄厚，年纪轻轻便有本钱养车供楼。这么多年来，他耳朵听到的全是亲戚朋友们的赞不绝口，眼睛看到的全是同行同事们既羡慕又嫉妒的眼神，但这一切就在今天来了个360度的转变。由于阿光在业务上的一个重大失误，让公司蒙受了巨大的损失，他被炒了；同一天，他投资了全副身家的“先达科技”，价位一落千丈，阿光血本无归了。而就在他最需要钱来周转时，以前习惯于在他面前阿谀奉承的人却一个个没有了热情，打了一通电话，连一毛钱也没借到。阿光感到很绝望，也很失望，正是这种心情的驱使，使他出现在这条商业大街上。他本来是很讨厌人多的地方，他觉得很吵、空气很差，琳琅满目的商品以及行走在街上的各色人群只会让他更加眼繁意乱，更加心绪不宁。但他今天来了，还是特意地来，因为他以为站在大街上，他就可以不再孤单，他就可以让眼前的大千世界填充一下自己杂乱的思绪，使自己忘记那些繁琐的事情——哪怕就一秒也好。然而，他没有得到他想要的效果，问题依然在他心头萦绕着，就像苍蝇喜欢大便一样，怎么赶都不走，反而在各种景象的刺激下，问题显得更加清晰、更加突出。



阿光低着头，漫无目的地走着，他心里只有一个字——钱！他幻想着若自己有钱便可以毫不费力地交付房子和车的供款，若自己有钱便可以填补股市的黑洞，想着若自己有钱便可以自立门户，不用再受老板的颐使气指。忽然，阿光停了下来，他被一则新闻吸引住了。商场的橱窗里，一部促销电视的屏幕上正放着这则消息“今天上午，5名昨天抢劫银行的劫匪已正式落网，但警察尚未搜出赃款，有消息称这一共200万元的赃款已在劫匪逃跑时丢失，至今下落不明。”阿光心里琢磨着，“要是让我检到那200万就好了。”随后他苦笑了一声，摇摇头，又继续漫无目的地溜达着。不知不觉，他走进了一条小巷，这条小巷位于商业街的身后，它的脏、乱、臭和商业街的五光十色形成了强烈的对比。阿光也不知道自己为什么会走到这里来，或许外面的世界和他实在太格格不入了，反而这条小巷让他倍感亲切，虽然小巷又

>>>PAGE6

猪笼城寨 HAPPY VOL.05

主编：烟斗阿兄

levelup.cn2005年秋季有奖征文活动进行中

所载文字和图片均来自levelup.cn，文章观点仅代表作者个人



主题 游戏人生

作者：绯雨银河
位置：levelup.cn网文专区 杂文随笔

好游戏就像茶，浓茶饮其苦而回味无穷，清茶品其泽而心旷神怡。生活因为有了游戏而非同寻常，游戏因为融入了生活的意义而多采多姿。生活中随处可见游戏的影子，而游戏中，也不乏生活之本意。且听笔者细数。

等级：一个人的潜力究竟有多大不发展看看是不知道的，生活就是一场生存游戏，在强大的挑战面前，不提升自己的等级与能力，是无法迎接挑战的。人生在世，就要放手拼搏，但没有真正的力量，又怎么能完成心中的理想和运气？呵呵，即使是运气也是要靠等级来提升的不是吗？机遇？再好的装备你等级不够的话也未必能够装备之，只能带着耍耍威风，直到被强人取走罢了。基础能力再高也未必能战胜基础能力差而等级高的人，至少人家已经习得了新的技能。最后要说的是，游戏中有极限的等级，而生活，永远没有极限。

职业：所有的被称为人的生物在被称为社会的环境中都有自己应有的位置。这决定于你的喜好与本身的自然属性，游戏中可以通过人物的基础能力分配情况来预测其成长过程，MP高智高攻低的，自然适合魔法方向的职业。生活中也是如此，虽说兴趣决定成长方向，但在生活中，我们不得以的受到生存法则的支配，在某一领域有特殊才能的人必然会在这个领域大有前途，为了生存，只能转职了。

同伴：一直觉得游戏中加入同伴这个设定非常的了不起，很难回忆起自己第一次玩到有同伴的游戏时的感觉，是啊，一个人的力量再强大，也不可能承担起所有的责任，这个时候，不要忘记了自己的身边，还有许许多多关心着你，支持着你的人。生活中，没有同伴的人，注定孤独与沉默，在游戏中你可以是一个有最强实力的隐者，然而现实终究是现实，没有人可以忍受孤单的考验。不过在游戏中，正应了那句话：“一个人的力量越大，他承担的责任就越大。”没错，实力强

>>>PAGE2



热门帖导读

游戏专区

帖子 美丽？漂亮？诱人？可爱？帅气？不断更新！
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=5&ID=38108
楼主 jiangjunji 点击 29992 内容 美丽？漂亮？诱人？可爱？……

帖子 [投票]《零》系列最漂亮的女鬼~~
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=5&ID=83079
楼主 陈玲珊 点击 5642 女鬼也选美？进来投投看^^

帖子 PS2游戏20名女主角人气大调查~有图对应【多选】
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=49043
楼主 jiangjunji 点击 10703 内容 人气最高的是……（先卖个关子^^）

帖子 大家对WE9的资源汇总帖
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=23&ID=65537
楼主 普渡众神花 点击 9025 内容 WE专区收集的WE资料大集合

POP专区

帖子 回忆中的哆啦A梦
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=13&ID=59668
楼主 XYhero 点击 3535 记得小学时，哆啦A梦还叫机器猫……

帖子 [音乐]超级吐血的…………
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=14&ID=40088
楼主 ssxiaokay 点击 3491 内容 吐血？是什么呢？

帖子 来测测只属于你自己的颜色
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=70680
楼主 PINKO 点击 1869 内容 非常有意思的测试哦~

帖子 网络上骗人图片大揭发（转）
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=62123
楼主 史密斯先生 点击 1378 内容 都是挺精典的骗人图片了，爆笑！

<<<PAGE1
什么的自然要靠他先出马，攻高的攻击，防高的当盾牌……

BOSS：每个人的一生，只要有竞争，某段时期就必定有某个必须打倒的对手，而正是这个对手强大的缘故，才使得你认识到自己的不足，于是努力提升自己的等级，直到打倒他的那一天，游戏中打倒BOSS后得到的是武器和经验，还有金钱。生活中会得到什么就难以断定了。而且不要忘了，当你的等级不断提升的时候，对方可能也一样在为了打倒你而练级。

召唤兽：呵呵，未必人人都能使用但是效果却相当不俗，可以补血，可以攻击，可以辅助，简直是全能的好东西，不过未必具有和你亲近的思维，很多时候只是因为你付出了等价的MP而出来帮你一把。是啊，社会的法则就是这样，不付出必要的牺牲，就没有办法得到大人物的帮助。等级不够或者不愿耗费过多的MP都不能召唤高级的召唤兽，游戏和生活，本来就是紧密相连的统一体，游戏和生活一样，为了发展剧情，为了GOOD ENDING，只能守护必须守护的东西，打倒必须打倒的敌人。

精选单帖 中国文化，非得以“孔孟”为代表吗？

帖子 [转帖]中国文化，非得以“孔孟”为代表吗？
位置 猪笼城寨 楼主 lordjiang 点击 24
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=87011

前几天看了《参考消息》，一篇题目为《为中国文化崇洋媚外而担忧》的文章（具体记不清了）吸引了我的眼球，大致看看，文章写得很不错，呼吁国人关注和支持中国文化的发展。但是在文章的后半段，作者提到了中国文化的失落，写到现在的国人，连孔子、孟子是谁都不知道，更别谈对中国文化的了解了，看到这一句，我心里非常的不爽。诚然，孔子和孟子是很优秀，他们的思想影响了我们一代又一代，他们的理论是当之无愧的经典。但是在如今这个多元化的时代，我们的文化还是时时以“孔孟”为圣贤，处处以“孔孟”为代表，这难道还是文化的发展？这是文化不思进取的倒退！

从古代讲，我们除了孔孟之外，还有老庄，还有宋词元曲和明清小说，有唐宋八大家，还有我们的四大名著等等；而在民间，我们有我们的戏曲小调，有我们的丝绸和陶瓷，还有我们的中国武术。这些那一点不能体现我们中国的文化，又有哪一个不能当之无愧为中国文化的代表？就因为过去的皇帝老儿道道圣旨曰“孔孟”为千古不变的第一圣贤，所以我们至今还诚惶诚恐地不敢越雷池一步？千年的历史留给我们丰厚的文化遗产，可是反过来说，这么丰厚的文化遗产耗尽了我们许多优秀的学者的一生去研究它，结果却限制了他们创造出更新的文化形式和理论！我曾经结识过一名英籍外教，和他交谈，我很诧异他对莎士比亚的了解只限于他的名字，而他本人更有兴趣与我谈论电影《指环王》。具他本人说，现在很多英国的年轻人都不喜欢读莎士比亚，他们更热衷于一些现代的东西，如现代的音乐和互联网，时代在发展，文化也在发展，这没什么大逆不道的。再看看我们的学者们，一本《红楼梦》“研究”“某某字在书中出现了多少次，某某宴会的人物出场顺序”，自封为“红学家”？什么东西？杂碎！

在此我并不是要反对我们对古代文化的研究和发扬，我只是想我们在研究古代文化遗产的同时不妨也对新的文化形式和理论认可，新的文化形式毕竟是中国的希望，我们也大不必害怕新的文化形式对我们古代的文化遗产的冲击，我们应该鼓励和推动新的文化形式的成长，说不定就冷不丁地从我们的“新新文化”里冒出一位“圣贤”而对“孔孟”的取代，这当是很令人欣慰的结果，难道我们希望百年之后我们的文化代表还是一群摇头晃脑死背《论语》的迂腐之士吗？

看看近代，在我们水深火热的时代造就了鲁迅、老舍、茅盾、郭沫若等等一大批中国文化的中流砥柱，他们仅仅就因为没有受过皇帝的钦点，没有得到过诺贝尔文学奖就输于“孔孟”而不能成为中国文化的代表吗？

再看看而今，我们有张艺谋和陈凯歌导演的纯中国电影，有我们的金庸和古龙等一批人为首的中国武侠小说，有不懂后现代主义为何物的周星驰创造的后现代主义的作品，有王朔的“无畏”和贾平凹的《废都》，还有如郭敬明和韩寒等一批的文化幼苗。这其中我们尤其要提到周星驰，也许很多学者对他嗤之以鼻，这个不懂得“圣贤”为何物的家伙竟然开创了中国喜剧“无厘头”的表现形式，注意了他是在创造！文化的发展不是在于守旧，而在于创造！毕加索之所以是毕加索，是因为他创造了前无古人的新画风，斯皮尔伯格之所以是斯皮尔伯格是因为他不同于常人的导演手法。也许我们的周星驰根本无法与这两位相提并论，但有一点值得肯定的是，他创造了，而且创造得很成功，至少让我们记住了在电影喜剧史上除了卓别林还有周星驰。再说说贾平凹的《废都》，这一部很不错的作品，就因为越了雷池一步，便遭到很多文人的口诛笔伐，这不得不说是中国文化世界的悲哀！

萝卜青菜各有所好，我希望我们的“孔孟思想”就象萝卜青菜那样为我们自由地接受与拒绝，而不是象尚方宝剑那样时时地悬在我们的头顶上！

转自网易论坛



生活在游戏与乞讨边缘的残疾孩童！

作者：赵子龙 地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=87075

一章

从学校回到家中，我从那一刻开始就即将成为踏上社会的青年了，然而在这一个短短过渡点上，发生了一件让我毕生难忘的事。

7月15日是我回到家中的第二日，刚吃完晚饭，大概是19点半左右。这时候弟弟让我和他一块儿去散步，我想也没想，就答应他了。因为天气很闷热，空调吹太多了，也让人吃不消，很是烦恼。PS2就躺在我身旁，但我没有心情去碰它。

我们一般出来散步，目的地也就是游戏街机厅，离我家比较近的便是五星地带，我俩的目的地就在那附近。

走了大约十来分钟就到了，五星地带是我市最繁华最热闹的地带之一。

因为刚从学校回来，我还没有好好的逛过，虽变了一些，但还是感觉没有什么太大的变化，让我感触最多的还是世上的三等人就结集在这里，三等呢？那便是贵、普、贫。“贵”就是代表有钱人、富贵之人，“普”就是界于富与贫之间的一般人，“贫”若细分的话就分为贫苦之人与卑贱之人（一般多指乞丐）。

在人群中最显眼的莫过与贵、贫之人，前者看他一身名牌以及那目中无人的样子就可以知道。后者则更显眼了，在穿梭的人群之中立席为家（指乞讨之人），从不顾及别人眼中的怜悯与厌恶。不得不让人感到世态炎凉呀！

而我要说的主角就是后者。

他转入我视线的第一个镜头就是——一个大概不到十岁的孩童，身上穿着一件很脏但不算破的短袖，半跪在地上，身前摆着一个小钵，没有任何的动作，连乞丐的最基本口号也没有！（就是“行行好”这一句）只是不时的仰望着天空，不时的看看身边的路人！那时候我没有注意到他已经没有了手掌的双手！

一直到弟弟发现我不住的观望什么，才随着我的视线看去。

“哥，告诉你个秘密！”弟弟神秘稀稀。

“什么秘密？”我有点疑惑。

“这个小孩是没有双手的！”

“没有双手？可我看看到好象有呀！”

“哦！说错了，是没有双掌！”发现自己说错了，他马上更正！

“那就是残疾儿童咯！挺可怜的！我们要不要给点钱给他？”听弟弟这么一说我就觉得应该施舍一点什么给他。

“哥，我说的不是这个！”

“那是什么？”我又搞不清楚他想说什么了。

“他玩KOF很厉害的”弟弟终于说出了他的秘密了。

“真的假的？没有了手掌怎么玩？”这时我来兴趣了。

刚好这时候走到他身边，我给了他2元钱，顺便还看了他的手，果然是没了手掌的！

他没说话，只是一直看着我，眼神里夹杂着太多我看不懂的意思，我想问他要说什么，却被弟弟拉走了。

“哥，你给他钱干嘛，他是拿去街机厅玩的！”弟弟抱怨到。

“玩就玩吧！2块钱，很多吗？”弟弟就是那么小气。

“哦，对了刚才你说他KOF很厉害？是不是真的，没了手掌怎么玩？”看弟弟被我训得低下了头，不再言语，气氛有点尴尬，我就找了个话题，同时也是我目前很想问的问题。

“没有手掌就不行了吗？他用肉掌一样很厉害！”弟弟气我刚才说了他，便给了我一个脸色，不过我俩之间的气氛又协调了下来。

“那，有我们厉害吗？不如这样，叫他一起去？我倒要看一下，他有多厉害，会不会玩还是一回事。”我最后一句话意思就是从侧面道出他在说谎。

他当然不服了，“你不相信，那好明天晚上我们就再来，说不定他会在街机厅里，现在叫他，他是不会去的。”

“那好吧，今晚我们自己玩。”我有点遗憾的说出了这句话！

二章

第二日，我们俩也是吃过晚餐就出门，来到了昨天看到他的地方，没有发现他的踪影！我直接拉着弟弟来到了街机厅，还是不见其人！没办法，都到了这里了，难道还回去吗，随便玩一下游戏吧。

那知过了半个小时我发现了一个有点熟悉的背影。

“小容，看看是不是他？”我拉了拉，在我身旁玩得正欢的弟弟。

“是呀！”弟弟很肯定的道。

“那叫他过来呀。”我急道。

“那我去叫。”弟弟还真积极，马上跑了过去。

他到了我面前我给了他一颗游戏币，他还不敢接。

“给你你就要吧。又不收你钱。”弟弟在旁边高分贝的说道。搞的周围的人全望了过来。我只有示以他责备的眼光。

那孩童终于还是接过了这块游戏币。

我和他的决斗在很多人的关注下开始了，真的全都怪弟弟，他的高分贝为我“赢”来了那么多观众。

别人还以为我在欺负小孩子呢。

周围一片笑声，都是笑那孩童的多，因为他实在他怪异了，没有了手掌，玩起来的姿势实在很怪异，左手控制遥杆，右手不停的捶打着A、B、C、D4个按键，就像用拳头一样。（我们比的是KOF2002）

结束了，我是险胜半个人，对造物主我不能不说他很神奇，我近2年没有以前玩的那么疯狂，水平虽然稍微有点退步，实力说不上是超高者，但也决非庸手，至少KOF是中上级水平了。

回到家中，入睡前，我在想着今天晚上我让他答应了他的事——明天继续去比。

就这样在连续3天中，我们每天晚上一直在那里集合。

7月20号，我决定带他去玩，去哪里？当然是去公园，目的就是想要多了解他一点。

在公园里，他看到了有父母的与他一样的孩子，依偎在自己父母的身旁，他看得很久，眼神里传出来的目光也很是羡慕。怕他不开心，我便问他想不想去做太空飞艇，他没有说话，只是点点头。

一天下来，一般我问什么他就很少回答，多是用点头摇头来回答。

从这一天下来我了解了他至少70%的世界。

每天的饭钱就是从乞讨得来的，一般一天只吃2餐（最多），游戏厅几乎天天去，玩KOF有2年了，今年10岁，有一父亲，但天天不务正业，10天见不到一次脸不奇怪，从不知道母亲是谁，而他的本名就叫朱正。

三章

7月22日，在家的最后一天（加上23号一天），我和弟弟最后一次去游戏街机厅，顺便想看看朱正。

那知道，却看到了另一幕。

来到街机厅前，就发现有很多人在围观什么的。因为他们堵住了我和弟弟的进口，我们也挤了进去，就看到游戏厅的BOSS（一个30岁左右的男子）在使劲的踢躺在地下的一个小孩，嘴里还不停的吐出三个字“叫你偷！”地上还撒满了一堆的游戏币，仔细的看，那不是朱正是谁。我什么也没有想，便过去推了BOSS一把，正确的说是搁开他，不让他再向一个小孩子小毒手。

那BOSS还以为我要和他对上，马上摆好姿势，我弟弟看到了便过来说道。

“这是我哥。”弟弟平时经常来这里和BOSS熟。

“老板，怎么回事？”虽然我知道应该是朱正偷了他一点什么东西，才让BOSS大发雷霆。但事情的经过我还不清楚。

“这乞丐，趁我不注意竟然敢偷我的游戏币。”BOSS还是怒气冲天。

“他拿了你游戏币是不对，可他毕竟还是一个不懂事的孩子，你不应该对他下手那么重的。这样吧，他拿了你多少颗，我附给你。”我忍住气说道。

“这一盒都拿完了，起码有100颗！”BOSS看到有人肯出钱，高兴得不得了。

“不就是25元吗，小容给他”叫弟弟赔给他钱，我背起朱正就走，这时候的他，身子还在不停的打抖。

“打小孩，不应该呀。”

“是呀，叫公安来就行了，何必呢？”

我和弟弟出了人群的时候还听到了围观者行行色色的谈论，再也忍不主了。我便吼了一句。

“你们别光会嘴上说，不会做！”仍下这句话我就走了。

在医院里我问朱正，为什么要偷游戏币呢？他说因为父亲发高烧没有钱治病，所以就想到了偷游戏币卖钱。我顿时无语，这样的小孩会是小偷，但他的确是犯了错误，建立在一个完全为父亲找想的立场上，为什么装游戏币的箱子里有现金他不拿，只拿那些又重，又不值钱的游戏币呢。他错了吗？也许争议很多。但是次我保留意见。

在最后我叫弟弟把身上的钱全拿出来，连上25元赔偿费，还有30元的医药费，他就只拿得出65元，全都给了朱正。

也许有人会说我傻，把钱给了个乞丐，但我不在乎，我只在乎，如果连朋友也不帮，那就是真的傻呀。忘年也可以成为挚交、贫富不分贵贱。

在最后一夜我想去看看朱正，母亲死活不让我出门，说我明日还有出远门。不能违逆母亲大人之意，我也只有留在家里！祝愿朱正能好运。



传说的树

作者：天才小宝哥
位置：levelup.cn网文专区 游人生活

宿舍里头阴暗一片，空气中迷漫着刚刚换下却还没来得及洗的衣服的气味，在夏天的夜晚显得格外的浓烈，我尽可能地屏住呼吸，双眼盯着我的电视屏幕，这时我正在玩《心跳回忆》，借此来发泄由于宿舍里其他人都出去约会而只有我一个人孤独留守的郁闷心情。

在游戏中，我成功地追到了我最喜欢的清川望，看到她在传说之树下向我表白的情景，心里竟有一种近乎变态的满足感。听着游戏中优美的画面和动人的音乐，我的心不禁随之而飞，飞到了我心中的传说之树下。在那里，有一张甜美可人的脸在仔细地端详着我，嘴角泛起动人的微笑，似乎在对我说话，而我却无法听清她到底在说些什么，我努力想将耳朵凑过去，好听得更仔细，却突然感觉到背上一阵疼，原来刚才我在玩游戏的时候竟不知不觉地睡着了，刚才的那阵痛是因为我从床上摔到了地下，梦中的情景也随着这一摔而化为乌有了。

我睁开双眼，努力地清理了一下头脑中纷烦的思绪，回忆起了那个梦，梦中的她竟和她是那么地相似，也许是因为我白天想她想得太多了吧，所以在梦中也会出现她的身影，也只有在梦中，她才会对我笑得那么甜吧。此时的我早已睡意全无，起身关掉PS，穿好衣服，打算去学校里转转。

在大学的校园里，到处都充斥着情侣们的身影，一对对相偎相依的红男绿女如走马灯似的与我擦身而过，无论在图书馆，操场，学校里的小花园里都是如此，看着别人那么地幸福，再想想自己大学三年居然没有谈过一次恋爱，不禁感觉到自卑了起来。我从小酷爱游戏，一直到了大学依然如此，每次有了心爱的游戏就能够废寝忘食直到将游戏打穿为止，也许正因为这个原因，我得不到女生的青睐，而那时的我也对没有女朋友并不太在意，当时我的心里除了游戏几乎容不下别的东西，直到她出现在我的面前。

她是我们学校大二生物系的学生，我们是在一次同乡联谊会上认识的，我和她是同乡，一起出席了那次联谊会，其实本来我是不太想去的，因为我觉得还有太多的游戏在等着我玩，我实在没有时间去参加这种无聊的聚会，可是在一位死党老乡的软磨硬泡下，我还是投降了。可是当我一到聚会的地方我就知道我这次没有白来，因为我看见了她，长着一副白白净净，甜美可人的脸，一双水灵灵的大眼睛让人看了就怦然心动，在老乡那里一打听，知道她叫静，人如其名，给人的感觉的确是一种很安静的感觉，那一天我鼓了好几次勇气才敢上去和她搭话。

"你好，你也是XX地的吗"

"是呀，要不然我怎么会来参加这个聚会呢。"她对我甜甜地一笑，然后说。

"我是文学系的，今年大三，我叫小宝。"在看到她那甜美地笑后，我满脸涨得通红，但还是很好地做了自我介绍。

"我叫静，大二，生物系的，你们文学系是不是很枯躁呀，整天看那些文章。"

"也不是啦，并不是特别枯燥，因为我从小就喜欢看文章，也喜欢自己写文章，所以考大学的时候就顺理成章地报了文学系，因为是自己喜欢的科目，所以学起来就感觉特别的轻松，一点都不枯燥。"

"是吗，原来文学系的人在我的印象中就都是一些戴着拿下来就看不清方圆五米之外是否有物体存在的高度近视眼镜，成天装作很有常识见了人不是不说话一说话就是哲理名言的人，不过好像你倒是挺特别的。"

听了她的话后我的后心冒出一阵冷汗，原来我们文学系的人在外人眼里的评价原来是这么低，不过还好刚才她所说到的那两点我一点都没沾上，也许还真是沾了游戏的光，因为游戏而没有经常跟那些人混在一起所以没有被他们传染那种习气吧。

"听了你的话，我才知道原来我们文学系在外面的风评是这么差，让人有点汗颜。"我说

"对了，你的业余爱好除了看书之外还有什么吗。"她问

"玩游戏。"我不加思索脱口而出，但说出口后立马就后悔了，她该不会认为我是一个玩物丧志的人吧。

"哦，玩游戏，你喜欢玩什么游戏呢，PC游戏还是TV游戏。"

她这一问倒是让我吃惊不小，想不到一个长得如此漂亮的女孩竟然知道PC游戏与TV游戏之分，这在平时我是连想都不敢想的，不过当务之急是要先回答她的问题，"当然是TV游戏，PC游戏有什么意思，都是网游当道，现在到处充斥着私服，挂网之类的东西，一点挑战性都没有。"

"是吗，原来你也喜欢玩TV游戏呀。"她很兴奋地对我说

"是呀，难道你也喜欢吗。"我也很开心，心想既然双方有共同的爱好，将来找借口接触就是很自然的事情了，我隐约之间看到一扇幸福的大门在向我敞开

"不是我，是我男朋友，他特别喜欢玩TV游戏，整天都把时间耗在游戏上，要不是今天他跟一帮朋友去玩游戏，我也不会到这来。"她这一席话犹如晴天霹雳一般砸在我的脑袋上，刚刚还在眼前的幸福大门嘭地一下就关了起来，我一时之间手足无措，半晌说不出话来。

"对了，你会踢实况足球吗。"

我茫然地点了点头

她则显得更加兴奋了，"是吗，那太好了，我男朋友一直都说他踢足球找不着对手呢，你这么喜欢玩游戏，水平应该不会差吧，什么时候去跟他比比，怎么样。"

我此时早已精神恍惚，不知所云，在接下来的时间里，也不知自己说了什么，做了什么，反正在昏天暗地中聚会就结束了。聚会结束后，我一个人在学校里走着，脑海中不断浮现出静那张美丽纯净的脸，是啊，这么漂亮的女孩怎么可能会没有男朋友呢，我真是傻，癞蛤蟆想吃天鹅肉。就凭自己这副相貌，又没有足够的金钱做后盾，拿什么去追女孩子，玩玩游戏才是最实际的。

不知道走了多久，我突然在一棵树前停下了脚步，这棵树在月光下竟然显得那么地高大而神圣，竟像是《心跳回忆》中结局处男女主角告白的地方，我愣愣地站在树前，自己进学校已经三年了，竟然不知道学校里还有这么一棵树，平时不是没在意，就是因为玩游戏而根本不出宿舍门，在今天无意之中却看到了这棵树。我站在这棵苍翠的树下，心情从原本的烦乱变得无比的平静，我望着那棵树，竟像是看见静站在我的面前，不知不觉中，我嘴里竟吐出三个字来，"我爱你。"说完后连我自己都吓了一跳，可是惊吓感过后竟觉得自己是如此的轻松，灵台一片空明澄静，仿佛已经把任何烦扰都抛却了似的。

从那天以后，我再也没有见过静，当然也没有跟她男朋友比过实况，只是偶尔几次在学校里远远地看见她和她的男朋友，我都悄悄地躲到一边。我每一天都会想到她的脸，我知道，我确实是爱上她了，爱得很深很深，这是一种从来都没有过的感觉。每次当我想她想得无法自拔的时候，我都会跑到那棵长得像《心跳回忆》中那棵传说之树的树下，对着树说一声"我爱你"每一次说完后心情都会由原本的烦杂变得安静。

这次也不一样，站在那棵树下，我深深地凝视着，仿佛在凝视着静的脸，我轻声地说了一声"我爱你"，就仿佛是在亲口向静说一样，语气里充满了深情。

也许有一天一个女孩会走入我的世界，闯进我的生活，到了那一天，我会忘了那棵我心中的传说之树，好好地跟爱我的人一起生活。但是在那个女孩出现之前，我想，我会一直到那棵树下，向那棵树，也是向我爱的人表白我的心意，因为，这是我最纯，最真，最挚热的爱



levelup.cn网文专区选刊

我的levelup年事记

作者：普渡众神花
位置：levelup.cn网文专区 杂文随笔

levelup是这半年内在网络上倾注最大心血的地方，伴随着LU一步一步走来，回想着这半年的琐碎往事，不经感叹，LU的网络世界竟是如此精彩。

3月23日

来到LU的第一天，与LU结合，也纯属是机缘巧合的事情，朋友聚会，平时大家每个星期会有个实况聚会，踢踢"晚饭杯""KFC杯"放松一下大家的心情。朋友来了以后，在我的地址栏里输入了bbs.levelup.cn，紧接着我就进入LU的世界，而来到这样一个世界听到的第一声"传呼"，是来自站点的系统消息：

消息标题：欢迎光临levelup论坛

levelup论坛感谢您注册成为levelup论坛用户，在levelup论坛，天下玩友是一家。

如有任何疑问，请及时联系系统管理员或版主。

如有任何使用上的问题，请查看论坛帮助或在问题区发贴提问。

再次感谢您的到来，祝您在levelup论坛里玩得开心，让我们一起建设这个属于各位玩家的论坛。

levelup.cn
Administrator

当时面对这样一封稀松平常的pm，都不曾认真阅读过的我，现在读来却觉得意味深长。

4月2日

对于这一天，我一直冠以《城寨4.2发帖的神迹》。对于这一天，自己全身心地投入到LU内，与周围的朋友交流，LU吸引人的地方就是，总会有人与你相交，大家之间的沟通和交流总是这么的快乐，恰意，浏涟于各个主题之上，不亦乐乎，往往就深陷其中不能自拔，这就是LU吸引人的原因，就是如此简单．毛人信服的一个理由。

4月3日

在《GW》的小编在线交流上，还是第一次和游戏编辑在线上交流，可能是那天的交流日期不是很合适，有很多学生朋友错过了，人气也就没有预想的那么高，却成全了和苍刃兄比较深刻的交流，交流的言语可能就是短短数句，但是却深刻的感受到小编们在工作上的热情，在对待读者时的真诚，让自己也有中加入他们的冲动，仔细想想自己还是不适合做这样一份工作，毕竟这是份很辛苦，很劳累的工作，不希望因为GAME如此"献身"。

3月26日

来到LU的第二帖

正值《WE8LE》的发售，看着WE置顶的帖子里，越来越多的人灌水，自己试图把置顶帖中有意义的内容提炼出来的时候，发现貌似热火朝天的帖子内，与主体息息相关的内容之不过尔尔数语。我这样的帖子没用四个回复，早就淹没在当时LU电视区那波涛汹涌的投票狂潮中了。在投入LU之初是对电视区有些灰心，完全插不上嘴的尴尬，就是这样的无奈！

4月21日

由城寨等几位好友策划的活动《LU区内最受欢迎的五位斑竹的票选活动》正式开始，作为会员想组织这样的活动当然需要大大的认可，在PM大大后，得到认可，开始筹办这样一个活动，虽然活动能顺利地进行，并且在5月4日圆满结束，但是因为所涉及的版区的狭隘性，并没有造成太大的效果，活动也就结束在5月4日青年节那天，风间仁兄以绝对的优势当选，可以说是没有任何的悬念，在LU，默默无闻为大家付出的人，总会得到大家的认可，平时寡言的风间仁兄，也正是得到了大家的认可。

3月28日

来到LU后收到的第一个PM，还挺有意义的。留作纪念，还保存至今...

在2005-3-2816:55:46，Hikaru给您发送的消息！

消息标题：请不要使用UCG编辑头像作头像，谢谢合作！

避免误会，因为这个论坛确实有小编担任版主。

来到LU，一百帖达成后，使用的第一个头像就是多边形大人的头像。本想KUSO一下，没想到就得到了大大PM警告。

4月26日

在2005-4-2711:28:11，Hikaru给您发送的消息！

消息标题：已经改了你的ID名

改名日，为了更好地与周围的玩家交流，先前的名字比较猥琐，比较容易误导别人，所以想到改名这个办法。名字改成之后，把曾经所拥有的ID注册为了MJ。之所以选择"普渡众神"这样一个不知所云的ID，还是为了保持我一如既往KUSO的本质，HOHO~

3月31日

在电视区我的第二张帖子，本应该送至意见投诉区的帖子现在却依然躺在电视区的坟墓里。这张帖子让我渐渐拉进了LU上的几位熟人之间的感情，因为如此才渐渐的在LU上扎上了根，慢慢的融入到LU的界域内。帖子的主题也只是为了电视区肆意泛滥的投票帖，呼吁大家进行节制的投票来维护如此好的一个论坛资源。没想到此帖一出，得到了大家的支持，包括衍生的很多的限制政策，以及对于签名图的限制，大大改善了浏览的种种不适。没想到自己的小小的呼吁声却能得到大大们的回馈，可见LU确实是个力争上游能，会听取会员意见的交流平台。

5月6日

开始整合电视区的热门讨论帖，这好像也是某位新任斑竹上任后的一项整改策略，积极响应区内的号召，当然是作为LU一员应尽的义务。从LU的踏出的每一步的脚印就可以看到正在茁壮成长的轨迹，只要留意身边LU的一点点细微的变化，感受就会来得特别深刻，支持LU，喜欢LU正是因为这是一个蒸蒸日上的组织，有一群在不断进取的管理人员。

同时的一天，自己开始申请电视区斑竹一职，这是个很有挑战的职务，因为电视区是LU的核心部分，也是论坛的重中之重，能否管理好这样的一个版块，也是自己担心所在，也做好了准备迎接这份挑战。申请的帖子，在意见区发布，能得到大家的支持，也实在是很欣慰，觉得自己在LU上得到了大家的认可，也更加坚定了自己在LU做出自己贡献的决心。可能一个人的力量是微弱的，但是能融汇起这样的热情，力量就是巨大的，LU可能就是这股力量的融结！

4月1日

本人有幸的第一张精华帖诞生，为了响应自己以上的号召，自己就先开始对与游戏本身就行讨论，结合自己对于WE的认识，就出了这张帖子，原以为自己的原创会带动很多人投入到游戏本身的讨论中去，结果事与愿违，急速下沉的帖子，往往都是自己在打捞。在帖子里得到阿迪的鼓励，也备感欣慰，毕竟能得到更多人的肯定才是自己不断去原创的动力。

也是在这一天，自己踩进了城寨第一大楼《论坛上有哪些门派可以加入？》，从此跌入BL的深渊一直都不能自拔，在一栋水楼结识了很多志同道合的朋友，可能某件事情都需要有个寄托，在没有作为"斑竹"之前，此楼就好像是在LU的家，每每登陆后，做的第一件事情就是看看在此楼内有没有相应的回复。可能是水楼耗费了论坛巨大的资源，水楼在某日被锁定，再次浏览水楼的帖子内容的时候，可以看到LU走掉了一批3月份注册的用户，可能是种种原因，离开的他们，却不知在网络的另一头，还有在深深思念他们的朋友，网络既是虚幻又是真实，真实的是在大家之间的真情实意，并没有尔虞我诈的交流。无论以后LU怎么发展也希望始终能带给大家这样真诚的感受。

<<<PAGE5

5月27日

知道这一天随时会降临，但不知道来得这么快，可能是水楼增长的速度太过迅速，或者说是水楼的存在，使得在处理灌水这一罪行时就不那么理直气壮，就这样水楼被锁，也可以说标志着整风行动的开始，为了给大家建立一个更好的平台，以方便大家的交流，开始治水。在此后，也有人建议给水楼解锁，也完全是因为感情的原因，才会做出这样的请愿。水楼的意义，不可言喻，就好像LU在我们浏览器收藏夹最顶部的位置一样。曾经的水楼，曾经共同在深夜灌水的朋友们，虽然只是水楼只是短暂的经历，却是我在网络生活上不可忘却的记忆！

8月6日

重新登陆LU的记忆，就好像当晚顶着台风出去宵夜的情景，如同当日台风连根拔起街道两旁的树时般的震撼。终于能回来了，回来之后，所有的场景都已经变化，我所处在的环境也不是曾经的那个寝室，周围也不再是曾经的好友们，换了一个新的环境，人也换了一个新的心境。感觉一切从头再来，LU对于我来说也是一样，要重新在LU证明自己，要和更多的新朋友相互融合。

7月1日

在上任一个月后，因为个人的原因，要离开LU一段时间，在回家看望父母的日子里，在离开LU的日子里，没有网络，没有LU的日子，生活显得单调乏味了。抱着对于LU的一份责任，并且LU也是自己寄托感情的地方，开始想念这里，离开的日子更有情感无从释放的感觉，虽然LU只是个单纯的游戏论坛。请假真是个无奈的选择，在离开的一个多月，LU也发生着巨大的变化，不仅仅是主页的诞生，而且各个区都有了新的变化。并且，又有了很多的新用户来到了LU，LU持续的人气实在是令人叹为观止啊！

8月22日

在2005-8-229:45:12，萨 塞雷斯给您发送的消息！

消息标题：急,上来请和我联系

如题,和H老大联系也一样

WE区正式成立。值得纪念的日子啊！在4月2日的申请这个专区，直到8月22日一个紧促的PM才成形，如此的周期，但终于盼到了。欣喜之情，溢于言表，只是希望WE专区不是一个短暂的热门版块。赋予WE专区永恒的活力，是我现在努力的方向。作为一个WEer，对于这样一款游戏的感情，不是一般的玩家所能体会的，《WE》带给我们太多，不只是游戏而已，说是超出游戏本身，也并不为过。

7月23日

CHINAJOY之旅，回到上海后就遇到了CHINAJOY这个所谓的游戏人的盛会，对于展览本身根本不曾期待过，倒是伴有LU众的小聚会倒是让我有点莫名的向往，网聚往往是新鲜的，就像熟识的朋友变得生疏起来，见面时，自己感觉不再是个在网上能言善辩的网虫，说话的时候就像嘴巴里含着核桃，不能尽言啊。聚会短暂根好像不曾留下回忆，可能并不是一次真正的LUer的聚会，开始期待下一次正式的聚会。

PS:

不知道是不是最早的投稿的一批，凡事都字为先，文章无论精彩与否都无关紧要，借以这次的活动来记叙自己在LU上的点滴。

9月1日

征文活动的开始，对于LU的感情不是三言二语就能表达的，这是觉得，除了WE这个习惯之外，每次打开浏览器，点击进入LU已经成为一种习惯。渐渐的伴随着LU的成长已经快半年的时间，虽然在人生的路程上，半年的时间是很短暂的，但是此刻LU已经成为生活的一部分，不可或缺的一部分。不想再用词汇来表达对于LU的感情了，全文的叙述也只是这一个单纯的主题“levelup！I love you！”

<<<PAGE1

脏又臭，但至少它拥有外面不曾有过的宁静。

阿光又想起了那则新闻，他希望自己可以幸运地见到那200万，这让他不自觉地把目光集中在地面以及一些隐蔽的地方。突然！他在垃圾箱旁边发现一个黑色的塑料袋，袋里装着一叠叠纸样的东西。阿光马上眼前一亮，脑袋里蹦出的第一个念头便是那200万。他立即箭步过去把袋子捡起。他摸到了，“是钱！是一叠叠钱，这么一袋没200万也有100万，“我发财了！发财了！”他疯狂地喊着，“有了这些钱，楼款跟车款都可以一次性付清，开自己的软件公司也不是黄粱梦了，我以后有好日子过啦！”正当他准备打开袋子查验时，“别动！！”从他后面传来一个凶狠而沙哑的嗓音，随后他脖子上就立即亮起了一把光铿铿的小刀。“把袋子给我！”那个嗓音又发了一句命令。阿光这才回过神来，知道自己被打劫了，他的潜意识告诉他：还是命最重要。他便乖乖地把袋子递了过去。当袋子被贼人接过去后，阿光的脑子又产生了第二个念头：“我好不容易才找到钱去解决问题，怎么能说抢就抢？这200万是上天特意发给我渡过难关的，是我发展事业的基金啊！我不能失去它，我不能失去它！我不要再过穷困的生活，我不要再对别人摇尾乞怜，我要让那些泼我冷水的人后悔！”想到这，阿光竟追向那刚刚得手正欲逃跑的贼人，向他猛扑上去。贼人一见状况，本能地抽出小刀，不偏不倚，阿光正好扑在小刀上……

商业大街上依然人来人往，人们正欢快地选购自己喜欢的东西。而商业街后面的小巷里，这时已聚集了很多警察和一群群围观者，把狭小的巷子围得密不透风，小巷也因此有史以来第一次有了和商业街不相上下的热闹。

还是这条商业街，还是这个商场，还是那台摆在橱窗里的促销电视，今天又播新闻了。“昨天中午在商业街的后巷里发生了一起命案，死者是一名IT从业人员，怀疑在被抢劫的过程中因反抗而被歹徒刺死……”“有关前天发生的银行抢劫案，5名劫匪已和盘托出抢劫经过，并告知刑警那200万元赃款的藏身之地，刑警们根据线索已在其中一名劫匪的家中搜出赃款……”“今天股市受到利好消息的刺激强势反弹，其中先达科技更是达到了历史最高价位……”

HAPPY 猪头考脑

1 有AB两个盒子，一个球。开始计时，球在A盒中。N/2秒后，把球从A盒中拿出来放到B盒中。N/2+N/4秒后，再把球放回A盒。N/2+N/4+N/8秒后，把球放到B盒……如此反复。N秒时，球在哪个盒子里？

2 应该用什么数字取代X？

64	8	2	6
21	7	1	2
30	5	1	5
24	4	2	X

3 烧一根不均匀的绳，从头烧到尾总共需要1个小时。现在有若干条材质相同的绳子，问如何用烧绳的方法来计时一个小时十五分钟呢？

高中 大学 笑话集！！暴笑篇

转贴　发帖人：天门飘雪　点击数：95

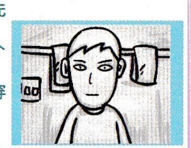
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=84362



一、高中的时候，有一个对我们班很有偏见的老师，一上我们班的课就要把我们全班都饶上训一顿，所以全班同学商量好，只要那个老师的课是上午最后一节，全班就要整整他。下课铃一响，全班一半人去买饭，剩下一半人轮流去问问题，等前一半人吃饭回来，全班换班继续去问问题，另一半人去吃饭。可怜的老师只有快一点才能吃上自己泡的方便面。

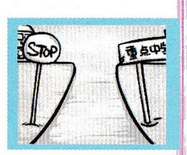
二、偶们一个年纪比较大的老师，眼睛极近视，要求很严格，不许迟到的。结果，终于，还是有个同学迟到了，偷偷摸摸的从后门进去，不幸的很，还是被老师发现了，看他坐下了，老师大步冲他走过去，大家都提心吊胆的看，老师生气地对坐在他前面的另一位同学问道，你为什么迟到？

三、初中的时候新来一个政治老师，女的，刚毕业，挺漂亮的，一次小测验她坐在讲台上监考。我们后面几个男生也不答卷就趴在桌子上，眼睛直直的看着她，老师一会儿脸就红了，开始低头看报纸，于是我们就开始狂抄。



四、高三的语文老师给我们讲诗词，讲到柳永的《雨霖铃》：执手相看泪眼，竟无语凝噎。老师问：你们认为这两个人是什么关系？大家面面相觑，不知道该怎么回答。老师愤慨的说：这两个人当然是情人关系，教参上居然说是朋友，胡说！那有朋友会这样的。

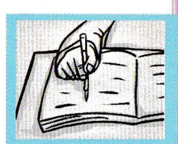
五、我记得小学的时候，有一哥们上课与人打闹，被老师力擒，下课请至办公室训话。我等出于同情，趴在窗台上观望。只见那老师（40多岁的女教师）和蔼的帮他整了整衣服，重新系了一遍红领巾。正当我们感叹于她的仁慈时，她“啪”的就是一个耳光打在那哥们脸上，当即我们就全都晄当了！?原来这就叫“先礼后兵”！



六、俺初中的学校打架成风，连老师都不例外。有一次俺们班的语文老师和另一个班的班主任为了一个同学的处罚的问题就动手了，两班的同学就在两边助阵，不停的喊加油。

七、高中时有个历史老师，一个挺壮的老头，可以算得上是个maverick。秋天了，我们上体育课都穿的长衣长裤，老先生穿着一件特薄的短袖T恤就出来了，还和我们打篮球，我们哥儿几个佩服得五体投地。第二天有他的历史课，是别的老师代课。听说老先生感冒了。

八、我喝的最醉的一次，从酒馆出来，想买点水果，那老板看着我只笑，就是不理我，我一着急，想上前跟老板论理，摔了一跤，就啥也记不得了。等我第二天早上醒来，发现全身精光，躺在被窝里。原来我昨天吐了自己一身，同学把我拔光我都不知道。还说我昨天特威风，拿了两个橘子楞没给钱。可惜我啥也记不得了！



九、我初中时有一个老师，上课时双肘拄着讲台，在那晃呀晃。在大家都不注意的时候，只听扑同一声，讲台倒在了地上，而这位老师很舒服的趴在上面，起来后，念念有词：这讲台怎么回事，这么不禁晃悠！

十、我们高中宿舍一同学某次考试，还20个选择题，他竟然全错了。这种一个都蒙不对的事之前之后我都再没见过答错了，那才让人抓狂。

十一、初中考物理，有一道填空，答案应该是不变，我一不留神写了个大变，郁闷了好久。



十二、初中的时候，我们班一男生喜欢上另一个班的一个女生，他就写了一封求爱信，叫一个与女生同班的哥们儿转交，恰好这哥们儿他妈是他的班主任。当他拿着信屁颠屁颠的回自己教室时，正好遇上了他妈。他妈见他这么高兴，问他怎么回事。这哥们儿当时太紧张了，也不知道是不是革命片看得太多，他把那信一搓，就往嘴里塞。说时迟，那是快，他妈以迅雷不及掩耳盗铃之势（引韩大嘴语）用一个手的大拇指和食指捏住了他得腮帮子，使他的嘴张得大开，然后用另一个手的食指和中指将信从嘴里取了出来。后果可想而知，我们班得这个同学在周会课上被请上了讲台。由于我们当时年纪小，认识上比较肤浅，所以一直认为他很丢人，现在我觉得他是为了爱情敢于行动的英雄。不过这家伙真够衰的，后来他不甘心又自己亲自送了一次，可是那个女生连看也没看就把他交给了老师……

十三、高中的语文老师是个又黑又瘪的老头。那次上课讲到貂禅，老头子眼睛发亮，吐沫星子直飞的说：“貂禅啊，美女啊！美啊！“众人皆ft。

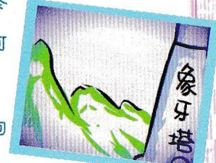


十四、我们高中的时候有一个同学特别牛，成绩很差，但是敢干。那时候英语测验基本都是选择题，老师判卷的方法是也找一张卷子，把正确答案的地方用香头烫一个洞，然后盖在同学的答卷上，如果有洞的地方被打钩或者画圈了，就认为这道题答对了，结果这个同学就把所有的选项都画了钩，后来老师批卷，他就得了100分，老师还表扬他，说他成绩提高了，一直到毕业这件事情也没有被发现……

十五、大一的时候去荷塘打雪仗，有人负责扔雪球，有人负责团雪球，有个哥们看见特别大的现成的一个雪球，很兴奋的去搬，愣是拿不动，仔细一看原来是朱自清的脑袋……

十六、我们物理老师，有一次是做天平试验。他一边深沉的和我们说：“科学要讲究严谨，就好像这个砝码不能用手拿一样”一边用镊子夹了一个砝码准备放到天平上。可俺们老师大概是不会使筷子那号的，BIA！！！的一声砝码重重的摔在了地上我们哄堂大笑，俺们老师若无其实的用手捡起了砝码放到托盘里，继续给我们讲试验……

十七、高中时候的一次地理课，因为我的周围都是女生，上课的时候我只顾着和女生聊天。正在聊的开心，老师突然提问我，我答不上来。老师很得意的说：“让你再快活。”



十八、一次语文老师和我们讨论怎样描述天冷，他本意想说:天冷得伸不出手，可是话一出嘴就变“冬天冷得伸手……”大家一齐接着说：“不见五指！”

十九、我有一次和几个同学去高中老师家看他，那是一个老头，临走，我们留下一些水果送给老师，可是老师紧紧拉住班长的笔记本电脑包说：“看看，来看我还带什么东西，放在门口就好了。“

二十、有一年高考，对唐诗，“无边落木萧萧下”的下句。一考生对道：不会就是没办法。

廿一、我初中的时候，过完年第一节体育课，老师让报数，第十一个同学喊勾（J），这可是真事啊。

廿二、上高中的时候，尤其高三，常搞模考。有一回语文模考，有一道填空是写出诗词的下一句。那句话是这样的：奇文共欣赏，________。结果很多人都答：好酒同品尝



女孩最易心动的21个时刻!!!要好好把握!!!

发帖人：muritsume　点击数：484
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=86526

1、当女孩子单独与男孩子接触时，最容易动心。男孩子应抓住这一时机表示出积极主动；如果有第三者在场，她们通常会断然拒绝男孩子，以掩饰自己的真实感情。

2、当女孩子封闭的空间内（如电梯，小房间）呆久以后，内心不平衡，易产生心理异常，滋生出爱的情感，男孩子可利用这一心理特点加强求爱攻势。

3、当听到男孩子的电语时，女孩子易产生情意。男孩子对视觉的刺激比较敏感，而女孩子则对听觉的刺激比较敏感。在电话中男孩子亲切温柔，富有乐感的话语能更快地打动女孩子。男孩子应充分调动自己语言的魅力。

4、刚同男孩子约会完毕的女孩子，身心极不安定，还会长久停留在对约会情调的陶醉和期待中。男孩子可以在约会结束时多利用一下这段时间，进一步打动对方。

5、当女孩子处于一个清洁，舒适的环境时，容易动情，这种环境没有令她干到厌恶和不安的干扰，易使她全身心放松，从而感情活跃起来。

6、女孩子在听到连续恭维时，会容易动心。 即使明知男孩子是在故意奉承，吹捧她，时间一长她也会被迷惑，认为男孩子真心迷上她了。她们在感情上更容易接受恭维，奉承，吹捧等一类古老而笨拙的“求偶信号”，也许这是一种动物本能的反应。

7、女孩子在不熟悉的陌生环境中，情绪容易失控。 男孩子经常改变约会的时间，地点，方式，使她不断有新奇感，新的乐趣。

8、女孩子动感情的步调较男人慢，要在男孩子长时间的刺激诱导之后，并排除外界环境的各种干扰，才会充分动情。

9、苦苦追求女孩子的男孩子，突然放弃进攻，此时最易调动女孩子的好奇和欲望，反而会使她动心。

10、人类和动物一样，有择强淘弱的本能。女孩子本能是向往强者，因此，当女人认识到对方是真正的强者时，就会产生爱意。

11、男孩子真正的爱情，打动女孩子的最有效的武器。当女孩子确信对方是真心实意地爱她时，很容易对男孩子产生爱心。

12、女孩子在疲劳时，较易接受男孩子的情意。

13、女孩子在身体被不经意地触摸后，会产生感情兴奋，刻意的抚摸反而引起反感。

14、长时间的坐车会使女孩子产生感情冲动。

15、当女孩子对某男孩子产生依赖感时，易动情。如男孩子带她去她不熟或不方便去的场所，她不适应那种环境，惊慌失措，会无形中对熟识的男孩子产生信任和依赖感，对他动感情。

16、女孩子在激烈运动后，感情会急剧失控。

17、女孩子在外游玩时，易产生较强烈的感情。这时女孩子摆脱了熟悉环境中的人，事，气氛等等约束，易放松自己，产生寻欢作乐的念头。

18、女孩子在酒后和听到甜言蜜语后，大脑皮质处在轻微麻醉状态，理性受到压抑，感情活跃起来。

19、男女之间的倾心交谈，可使女孩子的感情高涨，进而萌动爱心。

20、男孩子经常和女士泡在一起，女士才能献出情感，所畏“日久生情”。女孩子的男朋友不常在身边，很易导致她对身边常接触的男孩子动情

21、有时男孩子对女士大发脾气，甚至打她几个耳光。此时女孩子反应反而认识到对方的魅力，感到惊醒和振奋。



蛤蟆给天鹅的情书……

发帖人：baochen　点击数：37
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=84884

亲爱的小鹅：

你好。

呱，呱，“我在幽深幽深的井里游荡，渴望逢着那丁香般的，披着白衣的姑娘。”

这，便是过去的我，做井底之蛙时候的我。那时，我知道我配不上你，只好每天对着井口唱着哀伤的单身情歌：“我爱的人已经飞走了，爱我的人她还没有来到……”

结束下井生活以后，我迎来了我人生的转机。那时有一部叫《泰坦尼克号》的电影，电影里JACK眼巴巴的望着ROSE的情景，跟我望着你流口水时的状态是多么的相像啊！JACK居然也被他的同伴讥笑为“蛤蟆想吃天鹅肉”哈哈！

可是，JACK哥哥还是不顾一切地赢得了ROSE姐姐的芳心。这件事严重地激励了我的革命英雄主义精神。我下定决心要做青蛙界的JACK！

生命因此而变得有了意义。接下来的日子里，我更新观念。我做的第一件事就是学习人类的先进经验和技术。老天有眼，我成了动物王国推行家庭联产承包责任制的第一人。制定了勤奋兴蛙、勤抓害虫计划。被青蛙国王授予王国最高奖：青蛙王子奖。

我努力地做一个德智体美劳全面发展的蛙，我学上网，学踢球，甚至还学会了写诗：

“呱呱的我走了，正如我呱呱的来。

我蹬一蹬腿，不带走一片泥块……”

我率领王国青蛙足球队与前来挑战的韩国青蛙足球队比赛。我们在白洋淀主场狂胜对方。我更是以一个蛙跃冲顶的入球获得了本年度最佳运动员称号。同样获此殊荣的还有那只一跳跳过海峡的蟋蟀。

亲爱的小鹅，我知道你高雅大方，你应该有广阔的天地。你做了广州白天鹅宾馆的形象代表。我真为你骄傲。我也做了蚊香的品牌代言人。一只成功的白天鹅背后一定有一只优秀的青蛙。

亲爱的女强鹅，我没有大男蛙主义，我愿意做你坚实的后盾。我在家乡保卫着农田，你在前方展示靓丽的风采，天空下有你的身影，也有我的存在。美元英镑有你的一半，也有我的一半！我们可以不用忌讳说钱。动物王国允许一部分动物走在前面，让我们把步子再迈得再大一点。

有了钱，我们就可以买空调，我就不用冬眠。有了钱，我就可以买高额的蛙身保险，以免被人类做了盘中餐。

亲爱的小鹅，我知道我外形不佳。我也知道有很多禽兽拜倒在你的天鹅绒裙下。我没有老虎那样强壮的身躯，也没有孔雀那样帅气美丽，可是俺有一颗朴实无华的心。俺很丑，可是俺很温柔。小鹅，你快回来，我一人承受不来！

学会了上网，以前那种你在天上飞啊飞，我在地上追啊追的日子将一去不复返了。天涯海角，让我们一网情深。

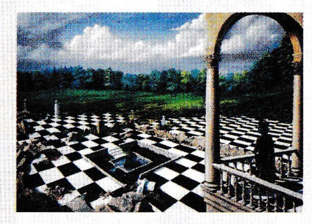
最后，让我们一起祝愿：

“但愿钱常有，千里共在线。”

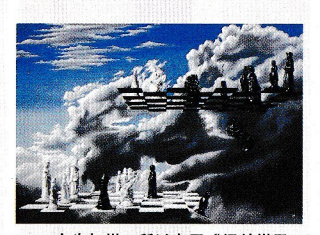


人生如棋　落棋不悔

位置：猪笼城寨　楼主：绯雨银河　点击：44
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=86550



人生如棋亦如戏，棋中有戏，戏中有棋。棋中戏中演人生。



人生如棋，所以有了“闲敲棋子落花灯”的闲适，“长人只消一棋局”的洒脱，“呕血谱”的装具，“玲珑局”的玄机。



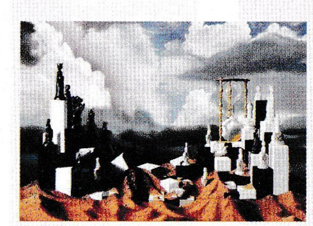
人生如棋，是一种竞争，是一种调和，漫漫人生，变换不定，令人也难免举棋不定。



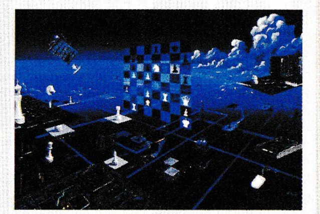
你还有多少棋子？你已有多少斩获？你是否应该更小心地把所剩无几的棋子，放在最佳的位置上？人生如棋，不要轻言放弃！用现有的能力组合出最佳的效果。



人生如棋，黑与白的交错，生与死的交融。



道之生，无常之变。道之灭，无妄之灾。



心如棋，情如局。心情难料，棋局亦如斯。

[本期精华帖] 作者：zjw001
地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=5&ID=91299

主题《最终幻想7降临之子》＝完美——电影观后感

"仅献给过去，曾经热爱着这个世界的，与这个世界的伙伴们共度过美好时光的人，再一次齐聚一堂的时机。"

第一时间看完了SQUARE-ENIX公司出品的CG电影《FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN》（译名：最终幻想7 降临之子，简称：FF7AC），我的眼睛湿润了，心情激动的难以名状，就像有一位网友所说的那样，整个电影的精彩程度不是用一个"爽"字概括得了的，即使我发现了少数不完美之处，但还是想说——能形容FF7AC的只有两个字，完美！

CG动画一直是SE的看家本领，但是这次CG的唯美程度可谓是到达了一个新的巅峰，即使SE大量使用了灰色色调来烘托整个电影严肃的主题和较高频率的战斗描写，但是那强烈的超华丽视觉冲击还是使我热血沸腾。当年FF7中经典场景、人物、召唤兽等全新造型及建模的一一亮相，使我又一次情不自禁地被带回了那永远无法忘怀的故事中，尤其是当那座Cloud和Aerith曾经共度星空下的教堂重新出现在我眼前时，我仿佛已经忘记了什么是"美"，那依旧种满鲜花的教堂永远是那么的温馨！对于整个电影中战斗场景的描写可谓史无前例，金属的质感，皮衣的光泽，武器的碰撞，尘土的飞扬，毛发的飘逸，魔法的绚丽等等都很好地配合了起来，将打斗的细节描写发挥到了极致，和召唤兽龙王巴哈姆特以及Sephiroth的战斗过程的精心描写简直可以作为以后类似影片的经典范例！

>>>PAGE10



主编：烟斗阿兄
所载文字和图片均来自levelup.cn
文章观点仅代表作者个人

10月15日（周六）掌机王SP编辑做客levelup.cn　10月22日（周六）UCG编辑做客levelup.cn

主题 古驿的石路

作者：凌先生
位置：levelup.cn网文专区 游人生活

云南驿的历史究竟有多少年，已经没有人能说清楚了。

2004年7月，我第一次来到了位于云南省楚雄市祥云县的古镇云南驿，也是第一次亲身感受到驿道与普通道路的不同——如果说现在的道路是延伸向未来的话，那么古驿道的意义则在于浓缩历史。

当我踏上古驿道的石板缓缓前行时，驿道两旁的古宅以其独有的历史魅力深深的将我吸引住了。这些距今几百年的木制结构房屋虽然有的已因岁月的侵蚀而出现了明显的倾斜，成了无人居住的危房，甚至有的连门梁与窗板已朽烂了，但这其中所渗透出的沧桑气息却使我不得不对其肃然起敬。可以看出，古镇曾经繁荣，怪不得美国的飞虎队当年要在这里驻扎。

古驿虽古，但居住在这里的百姓们的生活却也充实快乐。古驿还有网吧呢。

古驿的网吧建在了小镇靠近马路的一侧，规模不大，只有二十三、四台机器，很整齐的分作两排。屋里的墙上贴了张纸，上写：本网吧机器配置为P42.0G；512MB内存；120G硬盘；ATIR9550128MB显卡；2.1音箱；光缆接入。说实话，其实我到现在都对这个网吧的机器配置是否这么肯下本钱持怀疑态度，因为一个小镇的网吧难道不计成本？每月的电费得花多少？最要命的是——网吧的生意清淡的很，1.5元/小时也是极CHEAP的。

网吧的生意真的很清淡，我是上午10点半进去的，里面算上我只有3个人。那两位玩家一个在玩《传奇》，另一个正在看FLASH的MV——《马加爵之歌》。我挑了台靠近角落的机器，网吧的服务员为我打开了机器——这个网吧只有一名服务员。老板则从抽屉里拿出一张纸条，让服务员递给我，我一看，是一串阿拉伯数字。服务员等机器打开后，将那串数字敲进了密码框，接下来，可以用了。我先上SINA看了看，没什么大新闻。于是，我很熟练的在地址栏中键入"UCG"三个字，然后CTRL+ENTER，IE界面很快由SINA转换成了UCG的欢迎页面。出刊公告中《游戏机》2004年8B的出刊消息和《GAMEHALODVD6》的发售让我欢喜万分，但是十秒钟后，我又担心起来：整个云南驿只有一个书报亭，而且只卖报纸（黑线……）。只好用手机挂长途（感觉很别扭……），告诉首都的哥们儿叫他替我买这两本刊物，那厮爽快地答应了（他比我还想买）。正当我准备看看《GAMEHALODVD6》的内容时，掉线了（汗……）。机器的配置果然有问题。

算了，玩模拟器吧。这个网吧的机子里有四种模拟器：NEORAGEX、MAME、NEBULA、ZSNES。我想：先看NEBULA吧，进入后看到列表中有《KOF2002》和《侍魂0》，

>>>PAGE2





游戏专区

帖子 FF7AC中蒂法的邪恶的紧身衣(狂汗)
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=91456
楼主 lengxuan 点击 13833 内容 果然邪恶……

帖子 MAX DRIVE 完全使用教程
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=77084
楼主 天神十三煞 点击 2860 内容 PS2记忆卡管理软件MAX DRIVE……

帖子 《真·三国无双》全系列壁纸华丽再?!!!
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=24&ID=88663
楼主 ド爆走の天使 点击 2062 内容 还没有收齐壁纸的你，快进来恶补吧!

帖子 JAM Project介绍
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=25&ID=91489
楼主 梵天 点击 752 内容 赋予肩负着未来使命的孩子们以梦想……

POP专区

帖子 暴强的《头文字D》影评
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=9&ID=52958
楼主 bowman 点击 1943 暴强的头文字D评论，不看是你的损失!

帖子 FF7-AC最让你难忘或感动的场景或瞬间
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=13&ID=92963
楼主 尤里安 点击 971 内容 得到票数最高的居然是……

帖子 真·猪笼无双 猛 将 传
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=93971
楼主 funthink 点击 1337 内容 连LOGO都做出来了……

帖子 [惊恐]7条神秘的咒语（很管用的哦）
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=72960
楼主 wky1016 点击 2139 内容 灵不灵呢? 试试就知道了。

<<<PAGE1

不错啊。玩《KOF2002》，双击后的等待时间极短（512MB内存有可能是真的），之后，调键，开全屏，扫描线效果。用八神+山崎龙二+K9999闯关，我调了POWERMAX+TIME无限（^_^……），适应了一下，键盘手感还不错。于是打了套自我感觉不错的连续技：“外式。百合折+PM启动+HP+外式。梦弹+百二十七式。葵花（2HITS）+二百十二式·琴月阴（1HIT）+百二十七式·葵花（2HITS）+禁千二百十一式·八稚女+里三百十六式。豺华”。对手（好像是SETH）的体力值只剩下大约1/3了。

“好漂亮……”身后传来一个“正太”的声音。我转过头，不知什么时候，一个小朋友已经站在我后面，亮亮的眼睛很美。“小弟弟，会打《KOF》吗？”我微笑着问他。他看了我一眼，怯怯地说：“会打95、97和98，还……还有2001。”我没有想到他还会玩《KOF95》，现在的小孩子都是从《KOF97》开始练的。“和我对几局？”我更没想到这个小小的古驿镇上还有KOF的FANS。“你玩吧，我玩《奇迹》。”说完，孩子坐到了我旁边的机位上。开机后，他熟练的输入了那台机器的密码——看来这孩子是这里的常客。

我继续《KOF2002》，过了一会儿，我一看表，都12点半了，再一看周围，人又变成了3个（看FLASH的那个人已不知什么时候走了）。肚子有些饿了，我便付了3元钱，准备去小镇最有名的餐厅——古驿酒家吃点东西，下午还要回县城。刚一迈出门，便被一个高大的身躯撞了一下，等我要和那人争论的时候，那个人已经站在了玩《奇迹》的哪个小男孩的身后。那个人看样子是个40岁左右的中年人，只听他用云南话骂了一句什么（说的太快没听清楚），然后把那个小男孩拽了起来，“啪”的就是一个耳光，男孩被这么一打，趔趄了一下，戴的耳麦被打掉了。紧接着，重重的一脚便把那个小男孩踹倒在地，男孩捂着肚子起不来了。这时，我和另外一个在网吧的少年都看呆了。只听那个中年人吼道：“混仔！我要再看到你来这里玩游戏，我这当爹的就把自己的手指剁下一根！你来一次，我他妈就剁一次！说，还来不来了！？”看来，中年人是男孩的父亲。我刚想上去劝一句，那个男孩却自己爬了起来，脸被打的有些肿。只听他嗫嚅了一句：“阿爸，我晓得了。”说完，父子双双走出了网吧。我赶忙用不太纯熟的云南话问服务员：“你晓不晓得那娃娃是哪一个？”服务员捡起掉在地上的耳麦，说：“那小娃娃不是这个镇子上的，是东面山上山庙村的，但他在镇小学读书。他阿爸管的他好严，这已经是第五次到这里打他了。”

原来是这样，我又环视了一下网吧，只见墙上挂着一面“未成年人不得进入”的牌子。我苦笑了一声，出了网吧。当我的脚又踏上古驿的石板路的时候，心情似乎比脚下的石板还要沉，刚刚那一幕家庭暴力的阴影又浮现在眼前，而耳边萦绕的却是小男孩清脆的童音：“会打95、97和98，还有……”我极力让自己不去想这件事，眼睛盯着两旁的古宅看。忽然，我发现有一处现代风格的建筑，再一看，原来是云南驿小学。小学校的大门修建得还算华丽，但校舍就不敢恭维了——一栋很旧的三层楼房，楼前还有一排木制平房，不高的旗杆立在并不大的操场中间，国旗在迎风飘扬。由于暑假的缘故，学校里一个学生都没有，到是校门口的一条红色大横幅：“热烈祝贺吾校今年升学成绩优异，70%的毕业生进入县、省重点高中”颇引人注意。而此时，我又想到了那个男孩，也许明年他也该毕业了吧。

当走到镇子中的一个小卖部时，我偶然发现店主的孩子正在玩FC的《高桥名人的冒险岛》，水平不错。这时老板走了过来：“买点什么？”“来一包酸角糕。”老板从柜台里拿了一包，递给我。我付了钱，顺便搭上一句：“您家的孩子游戏打的不错。”老板笑了笑，用手扶了一下脖子上的玉观音，说：“电子游戏对脑子是种锻炼。不单是我的孩子，我有时也玩一下。”我点了点头，拿着那包酸角糕，离开了小卖部。

我在古驿酒家吃完午饭，便出了古镇，往县城走去（云南驿没有公交车和长途汽车站）。从云南驿到祥云县城大概要走一个多钟头，全是平缓的柏油马路，望着路两旁的桉树和远方的木目山，嗅着桉树皮散发出的特有清香，我不禁为大自然的美丽所陶醉。脚下的路没有了古驿石板那凹凸的感觉，也没有了石板路上马蹄的印痕，更没有了石板路面磨出的古朴沧桑。也许10年、20年之后，古驿镇的石路也会变成柏油马路，而古驿镇也有可能不复存在。正如一位哲人所说：“历史终究是会被消灭的。”

回到县城的宾馆，我坐在沙发椅上，拿出GBA。当开机后液晶屏幕上显示“GAMEBOY”的时候，我突然想起6、7年前在《东方少年》上看到的一篇抵斥街机厅的文章，文章中《东方》的一名少年记者在采访一名常玩街机的学生时，那名学生说了这么一句话：“电子游戏就是给孩子玩的。”在那个‘币厅’之花天下开”的年代，“碰币”几乎成了中小学生们每日重要的“课外活动”。事过境迁，如今的中国街机业已经大不如前。在北京，想玩街机的话只好到各大商场或酒店，而游戏币的价钱又很高，只好在家中玩模拟器。随着FPS和MMORPG的兴起，愈来愈多的学生们都成了“网吧仔”，随之而来的便是家长老师们的“《网吧声讨宣言》”和“电子海洛因”理论的再度复兴。也许未来10年后，中国将没有街机厅，这不能不引起游戏业者们的注意，尤其是TV游戏业，缺了ARC成何体统？我期待着人们，尤其是家长、老师们对电子游戏的理解和支持。不要一味的“卡、堵、截”，应当向大禹同志学习，采取疏导的办法。只有这样，才能少一些父母打骂儿女、老师责罚学生的事例，中国的玩家群才会更加成熟，避免恶性循环的加重。而中国国产游戏的这匹良马，才会在社会铺就的道路上踏出清晰的印记。

石路漫漫，岁月匆匆。希望我再次来到云南驿的时候，古驿的石路会散发出更为耀眼的光芒。

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=5&ID=91409

[原创]云的彼端，约定的场所

发帖人：simonwoo
点击数：51

真的一丝惭愧 明明早在半年前下好的电影
静静的放在电脑中，却没有时间观看！今天细细看完，觉得也许新海诚是幸福的
因为在每个人的心中总有那么一个美丽的梦 我们小的时候以为它能实现
长大后才发现那是如此的难以实现
但有人没有找到自己小时候所幻想的那个世界 于是，他创造了一个属于自己的世界！！！
难以抗拒的是在这个美丽的下午，如同布努埃尔式的场面，它出现在真实的两难间，出现在孤独的无奈里，出现在质感的荒寂中，带给我soul的新的结束。

新海诚(MakotoShinkai)

1973年出生于长野县，大学专攻国文学。毕业后曾在游戏开发公司任职5年，目前以映像作家身分活跃中。2000年发表的“她与她的猫”，细腻的内心描写获得非常高的评价。2002年发表完全以数位方式制作的作品“星之声”，新海诚人气也因此直线上升。此作品事后也荣获新世纪东京国际动画展21“公募部门优秀奖”、第6届文化厅媒体艺术节“数位美术部门特别奖”、第8届AMDAWARD“BestDirector奖”、第34届星云赏“媒体部门美术部门”等多项奖赏。

新海诚的第一部长篇作品“云之彼端，约定的地方”，你将会成为这部史上从来没出现过的“崭新动画”的目击者。你过去曾梦想过的、曾经丧失过的、以及重新找到的青春。

剧情如下

第二次世界大战以后，日本被分为南北两个地域来统治。在尤尼恩统治下的北海道被建立在一个谜一样“巨塔”里，暗中进行某种计划。而在美军所占领的日本本州，还没有人知道那座塔的真实目的。

从海峡中间望去，可以更加清楚地看见那里的“巨塔”。对‘巨塔’一直抱有未知的憧憬和敬畏的青森县少年藤泽浩纪和白川拓也一直希望依靠自身的力量飞到“巨塔”上去，于是利用了军队留下的废品，在山里战后遗迹中组装了一家小型飞机。同时对‘巨塔’感兴趣的还有和他们同年纪也是共同喜欢的的女孩泽度佐由理，他们三人都觉得如果现在不去接触“巨塔”的活以后再也不知道什么时候才能接触它了。

可这时佐由理却在中学三年纪转学回到东京，说不出的空虚和寂寞让两人失去对飞机和‘巨塔’的干劲，放弃了梦想的行动，浩纪考进东京的高中，拓也继续留在青森的高中就学，彼此在各自的道路上越走越远。

多年以后，在东京生活着丧失目标的浩纪不知从何时开始频繁地梦见佐由理，无意中他得知佐由理从那年的十五岁夏天开始就患了原因不明的记忆障碍症，一直在医院里沉睡。浩纪决心将佐由理从永恒的睡眠中拯救出来，同时请现在在政府大楼工作的拓也帮忙，他们渐渐地发现佐由理和‘巨塔’之间存在着许多隐藏的秘密，只要他们靠近这些秘密两者就会产生排斥。同时世界的局势呈现恶化，各国开战的危机迫在眉睫。

浩纪和拓也最终陷入了“拯救佐由理还是拯救世界？”的矛盾之中。

他们是否还能依照当年的约定，站在下课后约定的地方见面么？

有那么一座无法抬头望见顶端的高塔
看起来那么的近 可是又那么的遥远
有三个年轻人 许下这样的约定
一定要飞越那塔的顶端
怀着这样的愿望与憧憬
他们制造了属于自己的飞机
正当他们准备一起高飞的时候
意外发生了
其中一个女孩无法解释地昏迷过去了
因此离开了北海道 离开了青森 离开了他们
世界变迁
另外的两个男孩也为自己的理想相互离开了对方
过去要好的朋友就这么一一散去
但彼此的牵挂让他们经常在梦里相见
相思的痛苦 曾经的约定最终促使他们再次聚在一块
为自己的承诺赋予行动
他们冒着战争的火光飞越神秘的高塔
在飞越的那瞬间 因为某种感动女孩醒来了
紧紧抱着心爱的人哭泣
童话式的情节造就了新海诚的新作——《云之彼端 约定的场所》

“那个时候,我们憧憬着两件事情
憧憬的其中一个是同年级的泽渡佐由理
另外一个
就是耸立在夹着津轻海峡的国境对面那座巨塔”
浩纪的这句有感而发的叹言是乎预示了整部作品的发展的趋势
结果也正如我们所预料的但也是有瑕疵的
最终飞越高塔的只有浩纪和泽渡 而得到泽渡的也只有浩纪自己
拓也最终选择退让 选择放弃自己向往已久的理想
可能是因为他经历太多的磨难
那种期望与理想已经淡化了
而且相比于泽渡 他也找到了他最爱的人也深爱他的人
那种放弃和成全浩纪的决心也成为了必然

很多人说
这是现代睡美人的爱情故事
何谓现代
王子是浩纪 公主是泽渡
没有破城堡 砍飞龙气势磅礴的战斗场面
有的只是翱蓝天 任飞翔无比开阔的自由画面
漫步云端 让天空成就他们之间真挚的爱情

本作的另外一个亮点就是剧烈的情感交流
把浩纪和泽渡的感情对白呈现得淋漓尽致 水银溅地
由梦及现 由现及梦
平滑无棱的过渡给人于舒躺的享受
梦中的对白 现实的诉说
恰到好处的衔接 让人无不心悦诚服

作品里面每个人都有自己独到的个性
都有自己存在的空间
基本让人意识不到哪个主角
云之彼端描绘的是整体的世界
而不是纯粹的英雄主义
是众人感情凝聚的代表之作

强烈的视觉冲击是本作的一大特点
开阔的地域 真实的光影效果
暖暖的彩色 无不让人赏心悦目~

还有动画里的战斗场面的描写也很真实
震动 火光 呐喊 画面的转换
很有电影的feel~哦 新海诚真是动画的现实描绘者

作品的音乐柔和悠扬
让人印象深刻的是泽渡 浩纪在不同时间不同地点不同意境拉的那首小提琴
琴声带着悲情连绵不止
让人无限遐想
剧情画面音乐的绝嘉配合塑造了这部2005的动画力作《云之彼端》
希望大家都能去看下，揣摩下~



中间

网文专区精选 作者：枫泽 位置：杂文随笔



那一刻的我，已经近乎迷离，迎着窗外层叠的霓光，昏暗、模糊、不知所云、不知所想。

车厢内人少的可怜，或者可以说仅剩下依稀的两三个，突然感觉有些孤单、落寞。我想自己已经开始适应这样的生活，尽管并不喜欢，并不是从前心中每每所希望的，所要追求的，但面对如此真实的环境，我无从选择。

依旧坐在公车倒数二排靠窗户的位子，没有什么原因，只是一种很莫名的喜欢，然后久而久之习惯了，就好像很多人总是会在心里默默地为另一个人保留位置一样，并不是想去记起什么，念些什么，或是改变什么，仅仅只是把她当作夹杂在岁月里的一场梦，一抹记忆的余光，如此简单，自然。

感觉有人在拍我后背，忙取下耳机，只听得那人骂我忒拽，叫名字都不理。透过恍惚的路灯，隐约看见那人的鼻，嘴，以及面容，有种很熟悉的感觉，好似在某个地方遇见过，却又一时记不起来。他终于按奈不住，看着迷茫的我，很是悲苦的说："我是你的同学小D，你真是猪啊，连我都不记得。"

"哦，原来是你啊，不好意思，实在光线太弱，看不大清楚。"

其实说这话时，我是违心的，因为我并不能肯定他是否我同学，是否有认错人，或者更明确些说，我是否曾经认识他，与他一起，但年幼的我，那样自闭，可以说根本没有什么朋友，又怎能轻易确定自己的想法呢？况且那种熟悉的感觉，并不可能是虚假的，编造的，不真实的。

他有戴一顶深色的鸭舌帽，是那种我很喜欢的样式，可以很轻易的遮盖住双眼，尽管曾经我也有过一顶。我们开始询问彼此的近况，当然是一些琐碎的生活问题，像很多久未谋面的



老友一样，追忆儿时的记忆，感觉依旧很是清晰，仿若昨日才刚刚发生过一样。

进入繁华闹市区，车厢的人数亦开始增多，都市的夜是喧嚣的，五彩缤纷的，年轻人很是喜欢，他们选择尽情的放纵自我，发泄对社会生活的诸多不满，曾经总是不了解何其为压力，为何总是会看到有人在放肆的奔跑，大叫。现在想来，也许他们仅仅只是为了找回迷失的自我，然后翌日再带上伪装的面具，继续自己"恬静"的生活。

当我讲完自己的想法，小D立刻投给我的眼神，只是那双被遮束的眼睛还是看不大清楚。

车子停靠站，然后一些人上车，一些人下车，但感觉仍旧处于十分平均的饱和状态。一位老大妈朝这边走来，尽管车上大部分的座位都给一些年轻人霸坐着，但却没有一个起身让位，搀扶老人家坐下的。我和小D同时站起，老妇人很和蔼的看看我，说谢谢，然后缓缓坐下。小D有问我要不要坐在他那里，我示意他说不用了。

路上的行人很多，一个个光鲜艳丽，风华绝代，亦会看到沿路行讨的乞丐和卖玫瑰花的小孩儿，对于他们，小D是憎恶的，从他的语气加强了些许便能肯定。

"曾经遇见一年迈的单薄老者，出于怜悯，便掏零钱给他，可当自己去吃饭时，却在高档的饭店看到了他，顿时气愤，好似被纯真善良欺瞒一样，甚至有种打人的冲动。而卖花的孩子更是可恶，总是死拽着自己买花，哪怕身旁站着的是个大男人，虽感觉确是可怜，但这般死缠烂打，实在不敢让人恭维。而那些强迫他们卖花的幕后黑手，又何尝不是假借人们的同情之心，为以寻求无限获利的可能。"

我也感同身受，但在那瞬间，突然会有种想法，其实自己或者身边人又干净多少，面对权利，金钱，改变人生价值的初衷，背弃友情，真爱，去探求自己所追逐的利益，可到头来，又曾开心几回，得到的和失去的，是否真的有成正比。我并不知道答案，就好像儿时总是想数清漫天的繁星，却常常总是数数便睡躺在母亲温暖的臂挽一样。

车子再次停站，人们纷纷望向窗外，对街两个女人正厮打在一起，并大声的漫骂，隐约可以听见"狐狸精，老太婆，贱货"等词语，而一个男人正努力设法想分散开两人，但终究没有成功，且反到被稍年长些的女人按倒在地，大骂其"陈世美"。路人频频驻足作"观战状"，毕竟现在的社会，看热闹的闲人实在太多太多，且这样的事情不可能有人管得了。小D说如今的女人早以不再矜持，自从"野蛮"开始很恰当，很充分的形容女人时，她们便不再屈悲、懦弱、委曲求全，而是大打出手，谁人敢语"女子不如男？"

现实的环境，早已将人们蜕变的不可一世，冷酷麻木，事不关己遂之漠不关心。

老妇人起身下车，然后招呼我坐下，朝我微笑，那样慈祥的目光，让我感觉到温暖，很久违的温暖。可是当她看向小D位置时，却露出很吃惊的神色，确切地说是完全彻底的苍白。我朝小D看看，然后他还给我一记笑容，继续我们漫天的狂想。

曾经的自己是悲哀的，胆怯的，不知该如何面对困难，当然也包括感情在内，我总是在想，假如心中已经有了一个喜欢的人，当另一个女生愿意和你一起时，你又怎能轻易的答应她呢？她到底算是什么呢？朋友，玩伴，还是恋人？这样对她到底是否公平？而对于那个心中喜欢的女子亦否公平？所以每每我总是选择放弃，逃避，当然令她伤心的事情，我是绝不会去做的。他们都说像我这类的男生很是花心，可是当其遇见生命里唯一的那一个，她可能很早到来，可能经历很多之后才会出现，那时便一定不能错失她，让她伤心，更不可能让另一个也伤心。假若她说不喜欢你，那么也不能轻易答应喜欢你的女生，因为我敢保证，你仅仅是为了填补失恋的痛楚，弥补生活的空虚。

小D问我在哪里下车，我说终点站，他轻轻地说一样。

开始起风了，已经进入深秋时节，我可以看到自己倒影中头发在漫无的飘舞，很有律动的飘舞，但当我去仔细找寻小D的身影时，却根本寻求不到半点。有些疑惑，甚至有些后怕。小D好像感觉到了我的畏惧，只是浅浅笑笑，很可亲，让我无论怎样，都不会感觉孤单的笑容，并非陌生，很是亲切。

我听到司机在叫我下车，方才发现，车上早已没有了别人，且已停靠终点。我们真的聊的很开心，从未想过可以这样与一个老朋友畅谈甚欢。回头叫小D下车，可不惊吓了一跳，座位上除了那顶帽子外，再无其他。继而微笑，像小D当初微笑一样，然后拿过帽子，朝家的方向行走。

很难定义"中间"的范畴，就好像我们总是游走在她的周边一样，我们迷离，面对现实与虚幻，热情与冷酷，亲切与麻木，总是习惯将真实的自我掩埋。我看着那顶帽子，突然感觉很像曾经弄丢的那顶，终于释然，也许我仅仅是遇见了另一个生活在别处的自己，同样喜欢安静的生活，同样有着双重的性格，同样会爱上怀念，同样会去写一篇名叫《中间》的文字，去凭吊一些琐事。



娥皇



网文专区精选 作者：doggie 位置：杂文随笔

忆长空，
昨夜风景昨夜情，往事红尘月影中。
翘倚阑珊何所寄，芳魂梦绕无依处？
相思痛。

——《奈何心语》

舜，我命中的男子……

天穆三年，我与你在瑶池畔相遇。三世姻缘，由此开启……

那时的我，年幼无知。只晓得玩耍嬉戏，不似女英。清楚的明白自己想要的到底是什么，懂得如何把握自己的人生。像只雀鸟，只盼能有一个只属于自己的小小天地，别无他求。没有鸿鹄之志，不似其他兄妹。只要做好自己便是了，不想束缚于父兄的威名之下。我只想做我，一个平凡快乐的娥皇。权势，地位，不在我的思索范围。

姐妹们笑我，终日像只雏鸟依附在父兄的羽翼之下，不知世间的疾苦。而我却依旧我行我素。直到你的出现，在池边你



冷冷的嘲弄，在控诉我这不知天高地厚的王女是多么的无知，自以为是。平生第一次我真正接触到了我的百姓，那般的真实。使我至今仍震撼不已。荒芜的田地，饥饿的神情。生与死，恍若一线间。泪，悄然落下。从不知人离死亡是如此的接近，那些无辜的眼神。似是在诉说这我过往那无知的行径。我，我，我……一时我不知该怎样表达我此刻的心情。

你默默将我揽入怀中，原来你也有你的温柔……自那一刻起，你成了我的惟一。

我们泛舟海上，笑视群山。因为你，我的世界不再孤单。因为你，我成了快乐的娥皇。你说，你会这样与我永远相依。陪伴我走过无数的春秋冬夏，做世上最快乐的娥皇。

你说我会是你的惟一……

天穆六年，我盼望了无数的日日夜夜，渴望成为你的妻。

谁竟想，当父王的诏书颁下。你却食言了！

为什么，为什么女英也会成为你的妻？！不是只有我才是你的唯一？！为什么我要和我的妹妹共享着同一男人？我不明白，我不懂。母后说这是我身为女孩的命……命？！好狠，好狠自己的懦弱。如果这是命，那我付出的感情又算是什么！女英，我的妹妹……我不知该怎么、样面对这一切。

面对我质问的眼神，你……回避了。

漫漫长空，谁又能知道我的心好痛……

天穆七年，懦弱的我接受了这残酷的现实。同妹妹女英一同嫁与我所爱的男人——我的夫舜。

看着妹妹的欢颜，我知道她终于等到了。等到了那个能带给她无限希望的男人，能够超越其他兄妹的男人。舜——继父王尧后，最有希望继承大统的男人，一个未来的国君。权势，地位，离我如此的接近却为何我无法感到一丝的快乐。

望着眼前这熟悉的男人，我的夫！你为何这般的陌生？是我变了吗？还是……也许我们都改变了，权势果真可以改变一个人的性情……

天穆十一年，如预期一般，你顺利登上大殿成为万人瞩目的君上。女英是那般的开心，终于她终于得到了她最想要的一切。至高无上的权势……望着你那款款倦容，我问道：舜，你快乐吗？

你不解的望着我，我无奈的笑笑。你轻抚我的额头，不要我在去想了。舜，你可知道现在的你。是多么的疲惫，早已失去了那曾经的快乐。我的君上，你可知我多想回到从前。我们一起欢守的日子……天赐三年，你登基后的第三年，我们又了第一个孩子鏖鼙。我是多么的开心，多么的想依偎于你的怀中。你却说，女英想你今晚过去。望着你那为难的神情，再一次我退缩了。我笑着将你送到妹妹的坏中。你，如释重负的走了……

我的夫，你可知道。我的心宛如刀绞。我多么渴望你能与我分享我们第一个孩儿这降临的喜悦。而你……我的妹妹，我的君上，两个我最亲近的人，我……母后，难道这真是女儿的命吗？

畅行海上，笑踏青松。两人世界不复，每每看到你与女英的谈笑。我的心好痛……渐渐的我学会了伪装，学会了欺骗自己。努力的粉饰太平，三人载舟，亦成佳话。你曾说我是如此的贤良大体，你又怎会知道这颂扬的背后我付出了怎样的代价？

世人只知娥皇的淑德，与妹妹共侍一夫相敬如宾。又怎知我内心的苦痛辛酸。面对父兄，面对姐妹，面对君上，面对一切我所爱的人。我要笑，要幸福的笑对一切。因为只有这样，爱我的人们才会安心，我爱的人们才会幸福。我必须做到……

天赐九年，我儿鏖鼙不幸仙逝。这突如其来的打击，让我崩溃。鼙，我的儿，这世上娘唯一的寄托，自你落地之时伴于娘亲左右，呀呀学语，蹒跚落步。你成长中的每一天，娘亲莫不欣慰不已。你怎可抛下我，独自离去。黄泉之路，阴暗崎岖，你可受懂得了这行路之苦？！

默默无语，白发相送。甘肠寸断何人可知？你轻揽着我，焚而致鼙儿墓前。你说自此，不会让我饱尝亲人离别之苦。你说，你会伴我走完这漫漫长路，永不离弃。

而今，你再次失约。面对滔滔湘江之水，我竟是如此的平静。望着一旁泣不成声的女英，我的心是如此沉寂。

也许这样最好，在池边相遇回归江水之中。因水结缘，因水消散。

"跳吧，女英！君上已死，对于逝去之人，再多的功勋都是无用的。没有人会需要一个已死之人，你不会不知晓这个道理！"

是的，我了解女英！这个高傲的女子，曾经尽掌一切风云。怎会禁受的起世人怜悯的眼光？风光不在，失势之人又有几个落的好下场？这，便是现实的残酷呀！

尽历沧桑，我终于能平静的回归。不带任何伪装，再不用笑着粉饰一切。重回原先的我——单纯快乐的娥皇。湘江之水，送我归去。在那里我会同我的夫，我的儿，在我那小小的天地之中寻觅着最真实的自己。

远离那相思之苦……忆长空！



哥哥的梅雨江南



网文专区精选　作者：炜翼　位置：同人故事

喜欢梅雨，对我来说是必然事件，究竟为什么是必然事件，我自己也说不清楚。
忧郁，梅雨，总觉得是那么的相似。相似的，还有我和哥哥的脸。
一团迷雾紧紧缠绕着的，束缚着的，就像是水的流逝。旋转着忧郁流逝着的水，躲进了水乡的每一个角落。
渐渐地，心中的某些东西仿佛也开始流逝了……在这江南水乡……
去苏州是在新学期开始之前。因为哥哥要去上大学的缘故，自己也就可以逃离暑假作业和补课了（嘿嘿）。
但对于已经过去的梅雨时节，遗憾，是有的。
夜晚的苏州老城区灯火通明，张扬着特有的喧嚣。我和哥哥在干将路上走着，没有说一句话，真的是一句话也没有……
当我们处于静止的特殊状态时，不知不觉已经到了苏州大学的门口，哥哥说要进去看看，就因为这一晚上的第一句话，我同意了。



或许是苏州大学太安静了，也或许是那篮球场上稀疏篮球声和那偶尔擦肩而过的自行车，虫鸣衬托出的静谧竟让我们有一句没一句的聊了起来。
哥哥一边拎着从便利店里买来的零食，一边问着我什么，具体是什么，记不清了。只有从哥哥手里接过的奶糖还仿佛在手心中残留着一点香气，可是一闻，却什么也没有，什么也没有……
有些事情是不可避免的，而在我和哥哥之间不可避免的，应该就是———游戏。
“你为什么不把PS2带来?”
“怎么说呢，或许欲望没有那么强烈了吧。”
当哥哥很平淡地将这句话说出口的时候，我看到的是哥哥残留笑影的脸，吸入的却是他呵出的那阵带有些许悲凉的气息。
就在这个月亮撒下冷霜的时候，我和哥哥之间的距离正在忽近忽远地变化着。
天有些凉了，而这个季节的苏州，应该不是这样的吧
“欲望，没有了？”我笨拙的问
“那你有吗？”



“当然！”这是我未经大脑地脱口而出。我想，不经思考就说出来的，才是真心话吧。而哥哥的那句，应该也算吧。
听到我的回答，哥哥笑了。没有往日的调皮和懒散，有的只是很灿烂的笑，很灿烂……
那时我第一次看到日月同辉。
温暖和冰冷交织在一起，我猜不出是什么，那是哥哥那时候传递给我的，也许只有他知道吧。但是我有看到，有感觉到，在哥哥的心中，梅雨正下着忧郁与迷惘。
那一晚，梅雨下着，从哥哥的心渗到我的心里……
在回去的路上，我们走进了一家电玩店。虽然店面不大，但这却是我第一次看到这么多平常只有在杂志上才可以看到的东东。有PS2、有XBOX、有NGC、有NDS、有PSP，还有我十分喜欢的尤娜的双枪。
我有记得，那家店铺，那时那刻，我一直在咧着嘴笑，虽然好傻，但真的是高兴，那是未经大脑就做出来的动作，因为，是真心的。
哥哥，我不知道，已被游戏填满的眼睛已不容许揉入哥哥的身影。
不想想象，不想承受他的梅雨季节……对于我的心来说，它实在是太重了。
傍晚，太阳燃烧天空，而烧剩下的，还是天空，无边无际的天空。
春末夏至，梅雨将整个江南淋湿，婉转的散播着忧郁。而忧郁过后，剩下的是彩虹一般七彩的希冀！
哥哥心中的梅雨，是刚刚开始吧。
或许
在某一刻，心中随之流逝的，也会随着枫叶的落下而沉淀下来……
哥哥的梅雨时节，在心中的江南……

贞子小姐做的9个搞笑广告

发帖人：海盗路飞zzzz　点击数：800

http：//bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp？boardID=12&ID=86825

no1： 贞子猛然站起，把头发一甩，露出了一张微笑的脸，说：去头屑就是这么简单，拉芳护理洗发露，我爱拉芳。
no2： 贞子刚从井里走出来，还未出电视时，郭东临冲了上去，用一个膏药在电视上贴来贴去(画外音：东临那！别看见肚脐就贴肛泰呀！)
no3： 贞子缓缓站起，一步一步朝男主人公走去，用手掐住男主人公的脖子，男主人公摸了摸她的手说：你扮的是什么？皮肤这么好，维纳斯？
no4： 贞子的头发里露出了一只恐怖的大眼睛，然后说：戴博士伦舒服极了。
no5： 贞子刚爬出来，电视外面又站了一个戴眼镜的女的，对她说：你的脸色怎么这么难看，是不是没用哈尔滨制药六厂生产的补血口服液呀！
no6： （还是郭东临）贞子刚爬到一半时，卡在电视里出不来了，郭东临冲上前去说：你肚子胀了？？？胃胀？？？腹胀？？？健胃是关键！
no7： 贞子刚要爬出电视，男主人公冲了上去吻了她一下，结果贞子又拼命的倒退了回去(画外音：有口气，就要处处受气！)。
no8： 贞子把白袍一脱，露出酥肩：小红点没有了，除螨，我信赖满婷！
no9： 贞子爬出电视，给郭东临看到了，郭走上前，拎起贞子的白袍：你们看，用了汰渍，没污渍！贞子你猜这要多少钱贞子答：在阴间，怎么也得4，5块吧？郭大笑：2块2！



人、游戏、路

从我8岁起（1990年），游戏便和我结下了不解之缘，这些年来，游戏陪伴着我走过无数的喜悦和挫折。到了今天，我的游龄也有16年了，用别人的话说，叫“骨灰级玩家”。屈指算来，玩过的游戏怎么也有成千上万个吧，但如今我仍然时有回味的却只有几个。这些游戏，也恰恰铺垫了我的成长及游戏之路。

网文专区精选　作者：kabady　位置：游人生活

1. 将我带入虚拟世界的启蒙游戏——FC的《拳击小子》

8岁的时候，一天到同学家玩，一入门，我就被眼前的新奇玩意给吸引了。只见方方正正的物体上连电视，下连控制器，而电视里的人物竟可以随你调动。“真有意思！”同学忙招呼我玩，于是我俩便对打起来了。当时他家只有这一盘《拳击小子》，虽然游戏本身乏善可陈，但对于我这一从未接触过游戏的人来说，已经算是人间极乐，至今我还记得，在彼此的笑声中，我一口气赢了那同学8回合。这也为我日后钟情于格斗游戏埋下伏笔。

2. 一个通关了无数遍的游戏——FC的《影子传说》

9岁的时候，虽然我对游戏机日思夜想，无奈家贫，连个电视也没有，更无论其他了。但我还是不乏接触游戏的机会。由于我们家搬到了另一个城市，和上面那位同学也脱去了联系，要玩游戏，只能到我表哥家。表哥比我大3个月，家住另一城市，我只能暑假去玩几天，但这几天，因为《影子传说》的存在，却胜似我在家一年。可以说，我之所以盼望暑假，游戏占了一大部分原因。如今我对此游戏已有一些模糊，只知道主角是一位忍者，拿着镰刀一路砍杀，只为救得红颜。虽然当时大红大紫的是《魂斗罗》，我却独自钟情于《影子传说》，可能是我本人天生讨厌战争，反而对英雄救美比较有兴趣吧。游戏给我印象最深的是它的音乐，每当游戏过后，它的音乐就一直在我耳边萦绕，洗澡的时候在，睡觉的时候也在，这是唯一一款游戏让我有如此感觉。

3. 街机厅里的初体验——《街头霸王》

我六年级（1992年）的时候，国内的街机厅刚刚起步，盛极一时的当属《街头霸王》，相信那时候去玩街机的人，没有不玩《街霸》的吧。说来可笑，每次去玩，我妈都陪着我，她说机厅里人蛇混杂，我一个小孩子不安全。做母亲的当然不会支持自家的小孩玩游戏，所以，她对我的规定便是——考试第一且礼拜时可玩；每次不准超过一个小时。就这样，我家旁边的机厅里，每逢星期五、六晚，便多了一对母子光临（我每次必考第一），我在一旁紧张激动地按键，妈妈便在旁边时不时给我擦汗，给我叫好。我们这一奇怪的搭配常常引来众人疑惑的眼光，我却无半点尴尬，因为我有一位他们都没有的好妈妈，从不一味支持我玩游戏，却又从不限制我玩游戏的好妈妈。

4. MD版热血沸腾的《篮球飞人》

初二的时候，家境渐好，妈妈为了让我少点去机厅，干脆就买了一部游戏机给我。我当时对游戏机并无多少认识，不识任天堂，更无论世嘉。但机缘巧合，我去挑游戏机的时候，老板就拿出了世嘉的MD，我一看画面，就给吸引住了，在我眼中，这画面简直和街机一样嘛，所以毫不犹豫，拍板买了！刚开始买的几盘游戏都不过如此，直到《篮球飞人》的出现，才让我深信MD就是世界上最好的主机。《篮球飞人》的画面不算很好，但操作手感一流，角色个性鲜明，每人都有不同的绝技。大猩猩的强壮、牧绅一的突破、神宗一郎的三分，再加上精彩的特写画面和动人心脉的配乐，让我和我同学们爱不释手，这个游戏我们每天狂对打，足足玩了8个星期。因为《篮球飞人》，我和同样热衷于这游戏的同学成了最好的朋友；因为《篮球飞人》，我爱上了篮球这一运动，直接使我在一年之中长高了14cm。很难想象，要是不玩这个游戏，我现在还有没有178cm。

5. 《幽游》最成功的改编——《幽游白书——魔强统一战》

《篮球飞人》虽好，但喜欢篮球游戏的人毕竟在少数，所以，《篮球飞人》过后，我便找到了一个更好的继承者——《幽游白书——魔强统一战》。古语云“独乐乐不如众乐乐”，《幽游白书——魔强统一战》无疑是一款极好的众乐游戏，它不但支持4人群殴，还可以两线交叉作战，使游戏热闹之余又不失条理，再加上游戏的配音十分传神和精彩，致使我的房间由始至终都充斥着人物的呼喊声和我同学的惨叫声！以前来我家玩的人只有3个，买了这游戏后，激增至7人，新朋友们便在这打杀嬉戏之中慢慢地熟悉起来。

6. 改变我思维方式的经典——《三国志》系列

第一次接触《三国志》，是在电脑。94年时，电脑正热，老妈怕我跟不上时代的潮流，遂要我学电脑，学有小成后，马上给我买了一部。说实话，老妈确有先见之明，不会电脑就是新时代的文盲，但她没想到，电脑到了我的手上，却又是另一台游戏机而已。刚装电脑时，光驱还不流行，机子里面就只有一个《三国志2》的游戏，在无从选择之下，我只有玩它了。这是一种我从未接触过的新游戏类型，刚开始我无从下手，但慢慢地，我发现了它的精妙之处，特别是当你攻下一座城池或招揽到一位能人之时的成就感，是其他游戏不能给的，从此，我彻底成为了它的俘虏。而当我将我统一天下的过程绘声绘色地对同学说出时，同学马上就被吸引，最后，在我的指导下，又有5位同学到我家来成就霸业。到了《三国志4》时，我家的客人达到最高峰，最多时有12人，故《三国志4》不得不采用轮换制，每人一小时，没玩的就在一旁打游戏机，双管齐下，好不热闹！可惜《三国志》一代不如一代，虽然我还是每代必玩，却再也难以找回昔日的感觉了，可能最重要的原因是没有了以前的那一种热闹。另外不可不说的是，这游戏直接使我迷上了三国，至此无论是三国的游戏、书、动画、电视剧等，我都一一细看，那时简直成了三国专家，几乎可以倒背如流。也正因为三国的熏陶，我甚至改变了自己的思维方式和行为艺术，好像人一下子就懂了很多，长大了很多。不过，那段时间的沉迷，也让我付出了代价——中考没考好，花了5000多元读高中。

7. 爽快无比的《守护英雄》

高中我知耻而后勇，成绩突飞猛进，好妈妈再次奖励了我一部新游戏机——土星。高中已经对游戏机有了初步的了解，由于对世嘉有深厚的情结，所以还是选择了它的新主机。SS上的游戏精品很多，但无论哪一款，在我心中的地位都不如《守护英雄》。庞大的剧情，众多个性化的人物，丰富多彩的绝招和分支不断的游戏进程，这简直颠覆了我心目中的动作游戏形象，到现在为止，我始终认为它是我玩过最好的动作游戏。然而使我遗憾的是，由于当时的游戏刊物不甚发达，我到现在还没试过将所有的人物招齐。

8. 格斗游戏的最高峰——《拳皇》

我向来对格斗游戏情有独钟，所以《拳皇》一出，我便日夜狂练。可惜的是，也许是我的天资问题，我玩《拳皇》的水平一直都保持在中上等级，上不去，在SS对打时就常常输给我的一位同学，在街机也就98还能和别人斡旋一下，正因此，加上2D格斗游戏逐渐没落，《拳皇》也离我渐远，不过每逢新作，我还是会买来，偶尔叫同学来砌搓两招。

9. 《WE》使我从此爱上了世界第一运动

喜欢《WE》，已经是大学了。那时我们寝室合买了一台PS和电视，从此乐不思蜀。但很快，我就发现他们不玩格斗，也不玩篮球，他们从头到尾就只玩《WE》，我纳闷了，怎么偏偏挑了一款我不玩的呢？无奈之下，只好和他们一起扎堆。不玩不知道，原来《WE》竟是如此吸引人，特别是进球那一刹，简直心都要飞出来一般，那种刺激感，是前所未有的。很快，我也成了他们中的一员，平日无事就踢上几盘，数日后，也许是我在这游戏的天赋要高于《拳皇》，我的水平开始突飞猛进，整个班已无几人是我对手，这种居高临下的感觉真棒，是我玩格斗游戏不曾拥有的，这也使我愈发喜欢《WE》。当时是2001年，中国正打十强赛，因为《WE》，因为中国出线后的气氛感染，此后我彻底成为了一名球迷，每天的体育报纸便成为了我的安眠药。

如今，我有了一份稳定的工作，完全可以随心所欲地购买各种游戏机和游戏，但已经很久了，再没有一款游戏使我感动，更没有游戏可以改变我的兴趣和思维，或许是人长大后褪去了童心，又或者是现在的游戏越来越了无新意。望着次世代的背影，我却没有了往日的激动，游戏是越做越漂亮了，机能是越来越强大了，但这就是我们真正需要的吗？也许谁也不知道答案。以往同游戏同玩乐的同学现在照样来我家，但房间里再也没有了往日的喧嚣，取而代之的是麻将碰撞的声音……

转贴

世界上千奇百怪的法律

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=92516

发帖人：仙之剑客

●在伊拉克进行人口普查这一天，全国各地所有的人都必须呆在家中，不许外出。

●在冰岛每年夏季第一天，无论这天是否星期天，都是全国性的公休假日。

●在肯尼亚天然动物园布告上的“游人须知”中有一条规定是：“凡向鳄鱼池内投掷物品者，必须自己捡回。”故池内常年都能保持清洁。

●在冈比亚大选时，选票是一块大理石。选民根据自己的意思将石头扔进一只大桶内，每响一声就算投一票。

●在德国为提高饮料瓶的再利用率，德国对一次性饮料瓶征税，啤酒瓶、矿泉水瓶都在征税之列。

●在曼谷鼓励少儿搜集垃圾，分类装袋后交给垃圾银行，利息是学习用品。若急需缴纳学费，还可向该银行贷款，再以垃圾还债。

●在新加坡规定走私口香糖要处以1年的监禁和最高达1万美元的罚款！

●在某些地方，太胖或是太丑也可能是违法的。例如意大利的脱比亚，禁止「胖、丑、不好看」的女人在海滩上裸体。法律规定只许「能展现女性体态美的年轻妇女」裸体做日光浴。

●二十九岁的理查被约翰尼斯堡的警方控以妨害风化，交通警察逮捕他时，他腰部以下一丝不挂。但是他辩称当时他女友正坐在他的腿上，正好遮住他的重要部位。结果，他获判无罪。

●罗马的新娘都希望蛋糕砸在她们的头上，这个风俗习惯还是法律规定，算是婚礼的一项重要过程。经过蛋糕洗礼的新娘，她们所生的小孩才有资格担任政府高官。

●在芬兰，没有阅读能力的人禁止结婚。

●英国南约克郡路特汉的地毯工人艾恩，在离婚法庭上说他妻子的占有欲，实在令他无法再忍受了。只要邻居有漂亮的女人，他妻子就强迫他要搬家。邻居在做日光浴，他妻子就逼他只能待在卧室里。最后他忍无可忍，与妻子大打出手。他被判有罪，因为造成妻子受伤。后来他提供出这次打斗中他受伤的照片，结果获判无罪。

●有时候，小事情也会引发杀机。巴黎一位守夜人，名叫诺尔卡利欧，因为妻子将他的晚餐烧焦了，愤而将她的脖子扭断。也许法官同情他对美食的坚持，觉得他生气还有点道理，只判他十一年徒刑。七年后他就出狱了，旋即再娶。不幸的是，第二任夫入又将菜烧焦了，所以他再刺伤妻子，这次被判了八年徒刑。

●印地安纳州的那潘妮规定晒衣绳不许超过五十英寸，妇女不可以在户外曝晒内衣裤。宾州的史克雷顿市则不管绳子多长，但是如果妇女在户外曝晒内衣裤，围墙的高度必须足以让邻人与路人看不到内衣。洛杉矶的妇女可以在夏天将衣物曝晒在户外，到了冬天就都不可以。

●肯塔基州的法律规定，每个人每年至少要洗澡一次。佛蒙特州的巴瑞比起来更加爱乾净，因为他们规定每周至少要洗一次澡。

●在沙乌地阿拉伯，丈夫不能定期供应咖啡的话，妻子可诉请离婚。

●晚上在旧金山听到重击的声音，先别忙着打电话报警，可能只是邻居在拍打地毯。旧金山禁止在人行道上拍打地毯，除非是在午夜以及上午八点之间。虽然旧金山的居民可以整夜在外打地毯，打烂了都没关系，但是却不能使用吸尘器，午夜至八点之间使用吸尘器的话。你可能就要去坐牢。

●宾州的摩里维尔禁止男人由他人帮他刮胡子，自己刮胡子也要获得许可。为了男女平等，摩里维尔也要求女性必须获得许可才可以化妆。

●到肯尼亚度假的人，如果看到当地人没穿衣服裸奔，可别一时兴起也跟着脱光衣服裸奔，肯尼亚可以裸奔，但是外国观光客裸奔就是违法。

●非洲坦桑尼亚的男人，头发的长度不许超过十一英寸，女人不可以戴假发或是过度浓妆艳抹。第一次违规给予警告，并强制理发，再鞭打四下。累犯得处以六个月以上徒刑，甚至终身监禁。

●麻萨诸塞州禁止一边开车一边刮胡子，也禁止男人上女子美容院染发或烫发。

●到纽约的观光客必须小心不雅的动作，因为可能犯法。纽约市的法律规定：「在街上对着他人，将大拇指顶端放在鼻尖上，同时其他四指伸开并扭动，构成行为不检。」

●在宾州，野餐时讲话太大声是违法的。

●加州卡莫尔市在克伊斯威特当市长之前，禁止新设冰淇淋店。唯一的冰淇淋店因声称市太小，只要一家冰淇淋店就够，就这样通过了法律。

●大部分国家都对酒醉驾车处以重罚，只是处罚方式差别很大。在土耳其，酒醉驾车罚你开车到市郊二十哩之外，然后在警察监督之下走回来。

●俄克拉荷马州有一条法规：「驾驶人肇事致人死亡，应立即告知对方自己的姓名与住址。」

●密西西比州杰克逊的警察发现一辆车子走得很古怪，拦下来一看，居然是瞎子在开车。原因其实也很简单，因为他的朋友酒醉无法自己开车，就坐在旁边指示他如何开。

●很令人惊讶的是，帽子居然被很多立法者视为衣着的一部分，而需要制定法律来规范它。在纽泽西州有条法律是规范女帽制造业者的，该条文为：「任何人只要在公共场所与别人接触时，头上戴着可能会刮伤别人的东西如头饰或帽子，将被判扰乱公共秩序罪。」

●在1797年时一位叫詹姆斯．希瑟林顿的人，于伦敦市区戴着史上的第一顶高帽子逛街，然后他被带到市长面前。结果市长大人把他关起来，还罚他50英镑，罪名是：「在公共道路上戴着一顶很高、很亮的东西，蓄意要使胆小的人吓到。」

●玛丹娜要巡回演唱时，可能得避开北卡罗莱纳州的夏洛特市。该市的法律规定，所有的女人在任何时候，身上都必须要有至少16码的布料覆盖着。她可能也得把蒙大拿州的海伦娜市剔除掉，因为该市规定，女人在酒店或夜总会表演时，至少要穿着重三磅两盎司的衣物。

●三心二意的女士们要注意了，她们千万别到伊利诺州的裘丽叶镇购物，因为该镇规定，如果她们在同一家商店试穿超过六件衣服，她就触犯法律了。

●马萨诸塞州一条古老法律规定，上床前必须洗澡。波士顿一条地方法律中则称，参加丧礼者在丧席上吃的三明治面包数量绝不能超过3块，否则丧家者将面临处罚。

●一些最奇怪的法律还试图渗入美国人的婚姻生活中：密歇根州法律规定，如果妻子未经丈夫许可就擅自剪去头发，她将被罚款；在肯塔基州，如果妻子不同意而丈夫擅自买了顶帽子也属违法行为。

●在美国地方法律中，关于动物的奇怪法律更多：在四面都是陆地的俄克拉荷马州，捕猎鲸鱼属于非法，尽管该州的居民也许一辈子都不会看到一条鲸鱼。华盛顿州的威尔伯市规定，主人不能骑一头丑陋的马旅行。

●伊利诺斯州扎尔恩地区法律则规定，狗和猫不允许吸雪茄，但是可以吸纸烟；在乔治亚州亚特兰大市，禁止长颈鹿主人将长颈鹿系在电线杆上。在加利福尼亚州《熊权法规》里，印有十几条保护熊的条文，其中一条写道：“熊有权以它自己的方式来观察你，如果它的眼色使你感到不安，请你尽快走开。”

●在科罗拉多州的罗根县和佛罗里达的迈阿密，一些古老法律条文简直像超现实主义小说，这两个地方的法律条文规定，在天黑之后，禁止妖怪进入城镇；而内华达州的一条法律规定，在任何时候都禁止妖怪闯进浴室。

转贴

黄金GG刷牙百态

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=13&ID=82304

楼主 魔人XP。改

圣域每天早晨的起床时间都是最忙碌的。这不，又到了刷牙时间，十二宫里处处热闹非凡，黄金GG们的刷牙造型更可谓千姿百态，花样百出，一时间满圣域里都是“谁的泡沫在飞”的壮观景象！

刷牙最上镜———穆先生：每天早晨都是第一个起床刷牙。随着圣域的第一道曙光照在穆先生身上，只见他以最优雅的姿态挤好牙膏，又用最大方的动作漱口刷牙。镜头特写：穆先生带着温和微笑的脸庞，闪着白玉般光泽的牙齿，沐浴着晨光的柔顺紫发……（大心乱飞ING~）刷完牙之后又把水池也刷得干干净净。偶们温文清雅的穆先生刷牙从来都是二十几年如一日，最后更被雅典娜授予最佳刷牙形象奖！

刷牙声音最大———牛哥：和穆先生的恬静形成鲜明对比，牛哥刷牙从来都是惊天动地，牙刷在嘴里好像电锯一样吱吱直响，火星乱冒，发条一般的声音传遍了圣域十二宫。（黄金圣斗士的牙齿就是结实！XDDD~）而且牛哥还爱横着刷牙，刷不了几次牙刷就让他磨得光剩根棍了。尽管如此，牛哥还是经常被其他GG嘲笑嘴里很有男人味。牛哥只好解释说：“没办法，谁让我老牛口腔面积太大，牙刷又太小，总是刷不干净！”第二天老牛一气之下，把牙刷全都给扔了，干脆用鞋刷子刷！

刷牙最干净———撒加：用佳洁士超强三面牙刷，刷得上上下下左左右右里里外外前前后后面面俱到。刷完后又一个标准的三度微笑，只见六颗整齐的牙齿闪出了洁白的亮光。（心心~~~~迷死人了！！！）最后小撒做了个V字型手势：“佳洁士牙膏，高效防蛀，保卫牙齿健康，希腊医学会研究认证，耶！！！”结果刚刷完立刻有一堆女记者扛着摄相镜头蜂拥而入，照相机灯光喊哩咔嚓闪成一片。人人都抢着邀请小撒当佳洁士形象代言人！

刷牙最个性———加隆：别看他牙刷得马马乎乎的，玩起来倒是不亦乐乎。把牙刷叼在嘴里，拿牙膏当奶油挤着玩。一会挤出个“I Love You”，一会又是“Game Over”，不一会一管牙膏全让他挤没了。别的GG们都刷完了他还在那儿磨呢。最后他老哥教训他：“还吃不吃饭啦？！再玩你就别想吃了，饭菜都没了！”加隆一听立刻吐掉牙刷冲向餐厅：“等等我！！！”撒加又把他推了回去：“不行！你还没刷完牙呢，不许吃饭！”加隆只好回去重新刷牙，可是牙刷早就不知道让他给扔哪去了。加隆一着急把牙膏挤到鞋刷子上了，看也不看拿起来就刷！

刷牙吐泡沫———迪斯马斯克：谁让他是巨蟹座的，一刷牙就像螃蟹一样四处吐泡泡。因为用的是彩条牙膏，所以泡泡都是五颜六色的。不一会巨蟹宫里牙膏沫子满天乱飞。迪斯边吐泡沫边念顺口溜：“一个两个三四个，五个六个七八个，九个十个个个飞，飞到……”还没念完忽听下水道里一阵叽里咕噜乱响，低头一看，原来自己光顾着玩把牙膏掉下水道里去了，这会儿已经堵得臭水满地直流了！

刷牙稀哩糊涂———小艾：刷牙好象机器人一样直么瞪眼的，也不知道脑子里在想啥。突然米罗在他身后吓唬他：“魔铃来了！”吓得小艾登时一个激灵，“咕咚”一声把刷牙水给喝肚子里去了！这时说曹操曹操到，只见魔铃从天而降，一把揪住小艾耳朵：“刷个牙都这么呆，是不是又在想别的女人啦？！再想就欠把牙刷咽肚子里噎死你！！！”

边刷牙边嘀咕———沙加：每次刷牙都自言自语：“佛祖会保佑我的，金钱它总会来的，我在梦中一切都有！可是现实常常是相反的……追我的FANS很多，我只要穆穆一个……心里太清楚了，她们并不爱我！……佛啊，救救我吧，一把年纪了，一个KISS都没有，孤独是可怜的，如果四大皆空，人生是黑白的！佛啊，救救我吧，我这个和尚就快要烦死了，穆呢，又在哪儿啊……”最后其他刷牙的GG全都受不了他的碎碎念，除了穆先生之外跑得一个不剩！

边刷牙边练功———童虎：一手刷牙一手叉腰一脚着地一脚踏在墩布池子上，背后小宇宙金光闪闪，背景音乐是成X的《男儿当自强》：“傲~~~~气~~~~面对万重浪，热~~~~血~~~~像那红日光……”运气之后，只见老虎把刷牙水含在嘴里叽里咕噜漱了一阵，又猛地往外一喷：“庐山百龙霸————————！！！！！！！！！！！”顿时连水带牙膏沫子化成了几百条龙从天而降，最后汇聚成一股落下来，刹那间天秤宫里又多了一条庐山瀑布。旁边史昂见状赶紧撑起水晶墙防护。一顿狂轰滥炸过后，童虎得意地问史昂：“怎么样老史，我的功力又进了一层吧？”史昂指着被百龙霸砸得稀巴烂的水池：“老虎你还是赶紧把水池子修好吧，要不女神又要罚你一天到晚光吃茄子了！”

边刷牙边看报纸———史昂：刷到一半一边叼着牙刷一边稀哩哗啦翻着《圣域老年报》。当翻到“老年健康”专栏时，史昂含着牙刷口齿不清地念道：“老年人不适宜用含氟量太高的牙膏……坏啦！！我用的就是两面针含氟牙膏！！”史昂急忙一口吐掉牙刷扔下报纸冒着满嘴牙膏沫子光速冲向白羊宫。不一会又拿着另一管牙膏杀回来了：“这下应该没问题了！”童虎一看史昂手里拿的———居然是贵鬼的“小白兔”牌儿童牙膏！

刷牙玩花样———米罗：边刷牙边跳健身操，一个深呼吸之后又接着刷，牙膏泡沫都飞到水瓶宫去了。卡妙一看到牙膏泡沫，知道米罗又在玩老一套，拿牙刷一打，泡沫又完好无损地飞回天蝎宫去了。米罗又一边刷牙一边蹦迪，叼着个牙刷连唱带跳连玩带闹，把刷牙的事都忘到屁股后头去了。结果一不小心“咕噜”一下，牙刷卡嗓子眼里出不来了，急得他赶紧用小宇宙向卡妙求救。卡妙立刻从冰河的脑袋上揪了一根头发（鹅毛？），又急急忙忙赶到天蝎宫。卡妙拿头发在米罗嗓子眼里捅了半天，最后米罗终于连牙刷带早饭全都吐出来了。（小米一向先吃早饭后刷牙的说~XDDD）卡妙教训他：“刷个牙还这么不老实！你要天天都这么穷折腾，那冰河还不得让我揪成秃子了？！”

刷牙速度最快———大艾：咱们射手座最讲求的就是超越一切的速度！刷牙也是一样，拿牙刷上下里外一胡噜，各刷一秒钟，搞定！三个月之后，当别人的牙刷全都磨秃了的时候，大艾的牙刷却依旧完好无损。大艾得意洋洋，还美其名曰为圣域节约卫生资源。正美乎呢第二天就得了蛀牙，肿得腮帮子都鼓起来了。大艾迫不得已把一口牙拔掉了三分之一，全换成假的了！（可怜的大艾GG……Q______Q）

刷牙最敬业———修罗：每天刷牙之前都要先来一段开场白，举着牙刷作圣剑状：“我是最忠于女神的圣斗士，我的手脚能劈开任何东西，所以我要刻苦练功，武装到牙齿，让我的牙像圣剑一样无坚不摧！”然后喊哩咔嚓一套标准的军事化刷牙动作。（请参考军训时集体刷牙的情景）刷完了转向雅典娜神殿的方向，一个立正敬礼：“报告女神，刷牙完毕！”结果话音未落只见其他吃早饭的GG们已经在山羊宫门口排成一串了，纷纷让修罗替他们把啤酒瓶子盖咬开！

刷牙最操心———卡妙：身为师父，不仅自己要刷牙，而且还要督促徒弟们每天早晚按时刷牙。每次卡妙刷完牙之后，就去叫醒两个睡懒觉的徒弟：“冰河！艾尔扎克！起床刷牙了！”两个徒弟却把脑袋一蒙，无动于衷接着睡。卡妙又喊他们：“快点！要不赶不上吃早饭了！”两个徒弟极不情愿地半梦半醒嘀嘀咕咕：“不吃就不吃吧！师父你直接给我们做中午饭好了！”卡妙又语重心长地劝道：“不吃早饭容易得胃病的，快起来吃饭，啊？”趁卡妙说话的这一屁会儿工夫，两个徒弟又睡着了。这下卡妙可火了，冲进卧室里“呼”一下掀开被子，揪着两个徒弟的耳朵一手一个拎起来：“再不听话我就把你们送新老师水晶战士那儿去，让他罚你们刷盘子！”两个徒弟一听“水晶战士”，（暴力老师的代名词~XDD）立刻“扑腾”一下坐起来，争先恐后冲进厨房里：“师父别生气！我刷我刷！！”好容易把两个徒弟搞定了，卡妙刚要松一口气，米罗又进来了，缠着他“妙妙妙妙”的叫个不停。卡妙不由得在心里长叹了一声：唉~~~！这一天又别想清闲了！

边刷牙边唱歌———阿布：“我家的牙刷会唱歌！”（请参看某洗洁精广告：“我家的盘子会唱歌！”）然后就一边刷一边开始流行歌曲大放送。正唱得起劲迪斯突然出现：“会唱歌要用立白洗洁精！”说完在阿布的刷牙缸子里挤了一堆粘乎乎的泡沫。阿布一看立刻不刷了，扔下缸子大喝一声：“螃蟹休走———！！！”同时把嘴里的牙刷像玫瑰一样“呸”的一声吐了出去，正中迪斯后背。阿布看着躺在地上直翻白眼的迪斯，拍了拍手笑道：“切~~~谁让你平时不补钙，看看怎么样，后背的螃蟹壳都软了吧！”

终于有一天圣域停水了，（欠波塞东一年水费==bbbb），而雅典娜又要求GG们八点之前必须到神殿来开早会。这下GG们可慌神了，一个个急得焦头烂额，打破了脑袋纷纷去抢神殿门口喷水池里隔夜的水，终于引发了圣域第N次暴力事件——这回可是满圣域里不知“谁的牙在飞”了！

原作FF7中虽然是用的MIDI来制作整个游戏的音乐，但是我还是非常的喜欢，很多曲子早已听的张嘴哼来，这次FF7AC的音乐可谓诚意十足，几乎所有的经典曲目都被remix后出现在了最恰当的地方，而且ROCK风格居多的曲风很好的烘托了整部电影的画面风格，让人在整个观看过程中始终被剧情的发展所牢牢抓住，心情犹如和Cloud一起在斗争，在思念，在变化。最让人眼前一亮的是FF历代的胜利曲（编者注：此曲是FF7最终BOSS战时的音乐《单翼的天使》混音版并不是原创曲目）目居然被作为了肌肉电击男Loz的手机铃声而出现，更是让人欣慰不已，虽然水晶开场曲的缺席难免让我有些失望，但是这样的诚意已经给FANS一个很满意的答卷了，曾经玩过FF7的玩家们所拥有的共鸣是那些没有玩过原作的观众所无法感受的！植松伸夫对于音乐的理解让我佩服不已，Sephiroth出场以及和Cloud战斗时的那段原创曲目和镜头配合的天衣无缝，凄惨的女声合唱加上紧张的管弦乐伴奏，HYMN曲风的经典组合将Sephiroth的压迫感以及他手中“正宗”的撕裂感完美再现，Sephiroth那令人同情的身世及命运也重新出现在我的心中，轮回为新的回忆，这首曲目的旋律使得游戏史上最成功的反派角色的塑造更上了一层楼！

Cloud的身世和命运是个悲剧，但是强者是可以走出过去，摆脱痛苦回忆的。作为主角的Cloud虽然性格内向，不爱说话，自卑，但是最终和大家走到了一起，共同承担起了自己命运中被安排的责任。Cloud其实很强，弱的只是他的心，他对自己过去的无法忘怀，对Aerith和Zack的深深自责。Aerith对于整个星球的拯救和对于Cloud心灵创伤的医治，最终使得Cloud理解了Aerith，理解了自己，理解了自己与Aerith的那种感情不是爱，理解了Zack和Aerith的爱，理解了身边朋友家人般的帮助，理解了Sephiroth的悲，理解了Tifa对于自己的爱。我承认我非常喜欢Cloud，刚打完原作时自己对于Aerith的死以及她没能和Cloud走到一起感到无比的郁闷，甚至觉得这是游戏的一大遗憾和败笔，但是看完FF7AC时我明白了，惟有Tifa的爱才能真正的救赎Cloud！

成熟的Tifa让人眼前一亮，身手还是那么的矫健，拳法还是那么的犀利，惟有对Cloud那份辛酸和无奈的爱情有增无减。对，那是爱，那是真正的爱，“果然不是真正的家人还是不行？”以及“其实你还是离不开大家的吧？要不然老带着手机干什么？”两句看似平淡的话语中无不流露出对于Cloud的爱！

一直被我很期待出现的Aerith也终于出现了，虽然出现了很多次，但只有那珍贵的两次正面脸部的出现才能让我欣慰。Aerith再一次及时的出现，和Cloud一起拯救了星球，也让我明白了她对Cloud的是一种母爱，是对于整个星球的母爱，她的爱情只属于那曾经的战士——Zack。Zack的出现多少有些让我意外，不过我很喜欢这个结局的安排，两份爱情才称得上是完美结局！

朋友的支持和帮助永远是少不了的，原作中所有战友的集体出现是情理之中的事情，虽然没有看见自己曾花了无数心血培养的黄金路行鸟，但是飞空艇Highwind的登场以及对于Barett、RedXIII、Yuffie、Cait、Vincent、Cid众战友各个知名极限技的登场使用以及集体配合勇斗龙王巴哈姆特乃至将其轰杀至渣的全过程来看，Cloud是幸福的，我也是幸福的。那段再一次强烈无视科学家牛顿的多人接力跳高飞空怒斩表演，可谓是开创了一个全新的跳高运动方式！

恶搞对于这样的电影也是必须的作料，但是处理的好坏可就是一种实力了，神罗帅哥二人组Reno和Rude的搞笑实力果然不是盖的，他们内心的真正善良是伟大的。Rufus的那段跳楼可谓也是帅呆了，而最出人意料的是居然在快坠地时被Elina和Tseng用网接住了，神罗众的明星派头和当年相比可是一点也没有变啊，危险时还不忘把自己表现炒作一番，实在佩服！

Kadaj、Loz、Lazoo三个思念体之强，大家可谓是有目共睹。三个人物的性格描写不是很到位，虽然三人之间的性格差异还是被表现的很好，这一点从三人的造型和武器就已经体现出来了。整个电影中的大多数战斗是围绕着这三个思念体和Cloud之间展开的，不过不知为何四人都喜欢骑着摩托车进行战斗，但是就这些打斗描写而言是很成功的。几场战斗的描写中几乎没有重复感，取而代之的是无比酣畅淋漓的打斗和出招细节的特写，在恰当的音效和音乐以及恰当的战斗场景的配合下，尤其是在高速公路上的风驰电掣，战斗的爽快感，速度感，打击感，无不让人感觉身临其境！

三个思念体的强，终归是一种陪衬美，Boss人物Sephiroth的出场才真正给人一种强烈的压迫感，每一个动作，每一个眼神，每一句台词都让人震撼不已。手中那永远的“正宗”，永远和主人当仁不让的相配。和Cloud宿命的对决，才是整个电影真正的战斗，前面的战斗只不过是热身罢了。Cloud的武器也已不在是当年那把霸刀Buster Sword，取而代之的是可以装卸并使用二刀流的霸刀。战斗激烈的进行着，两人间的对话也在交替着，直到Cloud的那把霸刀突然神气般的变成了刀阵，最震撼人心的原创极限技出现了，那充满金黄色斗气的Cloud，那速度飞快的必杀乱斩，Sephiroth居然也没有了还手的余地，一切都来的太突然了，这个全新无名极限技让我想起了另一个知名反派角色的战斗对白——Death awaits you！

战斗场景的高频率出现肯定让大多数的玩家兴奋不已，虽然剧情部分会因此而显得较为单薄，不过对于玩过原作FF7的FANS来说，已经很满足了，期待已久的人物归宿问题的含蓄解决想必大多数人会满意的。星痕症候群的出现表明星球的愤怒程度似乎远远超越了人们的想象，生命之源泉Lifestream的暴走使得Jenova细胞的三个思念体为自己的存在和行为找到了合适的理由——寻找母亲，展开报复。但一切只不过是Sephiroth为了进行Reunion而在幕后操纵着，他的出现早在广大玩家的意料之中。而主角Cloud在朋友的帮助和Tifa的救赎下，和Sephiroth再一次展开了宿命的对决，历史仿佛重演了一遍，Aerith也再一次和Cloud一起拯救了星球。略带含蓄的大团员结局可谓皆大欢喜，只是最后Sephiroth是生是死无人知晓，也许一切都还刚刚开始……

EDITOR／泰坦　玛鲁斯　九曜

残美的梦

——玫瑰小欣24岁回想日记

5岁的春天，我和一群男生在楼户边的院子里疯狂的奔跑，碎碎的黄毛头发汗湿的贴在脸庞上，我卖力地摆动着小手，拼命的追着那些和我一起疯癫的小男生们，还不时的和他们动手动脚、嘻哈打闹、撕扯他们的衣服，狂抓他们的裤子，那时的我们，根本不知道性别是什么概念，只知道你我是彼此的玩伴，分享这个世界快乐的伙伴，也是浪费时间的同道中人，我们除了笑，还是笑，大声爽朗的放声大笑，眼睛可以眯成俏皮的鱼尾缝，嘴巴可以开怀的笑到耳边，是非可以随便颠倒，生活可以随意操控，直到自己满意为止。还记得，那时鬼灵的我还三番五次的逃出学前班，奔跑在自由的小泥路上，爷爷一次又一次无奈的把我送回去，耐心的劝告我遵守纪律。还记得我搬着小凳踩在上面去拉挂在衣架上的香蕉，躲在床下偷吃奶奶藏起来的饼干，把老鼠药当做糖放在口袋里到处炫耀，对给我打针的护士呸声连连，向我妈妈宣誓我长大了要把她送进幼儿园，跟着电视拿着手绢一起跳舞。呵呵！真是可爱的童年，那时的我，看见的天总是优美的蓝色，遇到的人总是亲切和蔼，那一时刻的世界是最美好的。

12岁的夏天，活泼乱跳的野蛮小丫头已经变成文弱安静的小女生，我总是在某个角落静静的偷窥着这个世界，默默的窥视着

>>>PAGE9

天下网友是一家

猪笼城寨 HAPPY

VOL.07

主编：烟斗阿兄

所载文字和图片均来自levelup.cn
文章观点仅代表作者个人

如果时光能够倒流……

写在SS发售11周年之际

作者：zjw001 地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=5&ID=91299

昨天一个偶然的机会，我在PS2上看到了当年SS上经典SLG游戏《龙之力量》，熟悉的画面场景，熟悉的战斗系统，以及那些耳熟能详的BGM，刹那间，被封藏在记忆深处的那段游戏往事又再一次浮现在我的脑海中。昨夜我静静躺在床上，仰望着窗外那些散布在夜空中的繁星，回想起当年那无数个手握土星手柄的不眠夜，不由由衷地感叹道"如果时光能够倒流，倒退8年，回到那个令无数球迷为之痴迷倾倒的98法兰西之夏，我依然会选择你——SEGA SATURN。"

呵呵，98年的夏天天气依旧是闷热无比，屋外树上的蝉鸣声更是使人无法安静，但对于我来说却是一个难得幸福惬意的假期，因为就在这个世界杯正如火如荼举行的7月，偶终于把朝思慕想N久的世嘉32位游戏机土星（SS）抱回家啦。看着自己心仪的主机，真的是有种说不出的兴奋，哈！现在回想起来，那时候的我还真的是傻得可爱，也很固执，认定的事说什么也要做到。想必从PS时代走过来的玩家都应该有印象，从97年末的商战开始，FF7成功跳槽登陆PS，SS已露出明显的颓势，不论是软件还是硬件、气势、销售上都被竞争对手甩在了身后，而到了98年，大局已定，围绕在土星周围的那层耀眼的光环已荡然无存，逐渐沦为明日黄花。从MD时代和我一起玩过来"战友们"见此情形纷纷放下了手中印用SEGA LOGO的手柄，取而代之的是PS，听说我打算继续跟着世嘉闹革命，几乎都跑来劝我说不要做傻事，选择PS才是王道。呵呵 而偶起初还跟他们理论，后来不开心的话听得多了，心情极度不爽，但凡上门说教的伙计一率拒之门外，久而久之，先前关系比较好的玩友便渐渐生疏了，发展到最后便以失去联络而告终。在这里有段小插曲，其实当时不仅是偶的朋友反对，包括我父母在内也反对，当然他们不是反对我继续留守

>>>PAGE2



游戏专区

帖子 GT4特殊状况赛全金心得
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=84199
楼主 座头市 点击 1632 内容 网友座头市与大家关于GT4的一些经验分享

帖子 MAX DRIVE 完全使用教程
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=105290
楼主 江西恐龙 点击 2778 内容 江西恐龙的PSP完全教学

帖子 你爱玩实况，你爱踢足球，你的踢球风格象谁呢？
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=23&ID=89025
楼主 Riquelme10 点击 1010 内容 关于实况爱好者的小调查

帖子 心爱的人...受死吧~~~[真三国无双四 猛将传]
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=25&ID=91489
楼主 hide 点击 1157 内容 我本来只是一介草民，适逢如此乱世……

POP专区

帖子 电车男调查！看你真的愿意为自己心中的爱玛仕伸出援手？
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=9&ID=52958
楼主 天衣无缝 点击 1241 你愿意吗？

帖子 动漫游戏音乐大餐，有数量，更有质量。
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=14&ID=68110
楼主 hodei 点击 5145 内容 如标题

帖子 亚洲广告界十大混血美女！你喜欢哪个？
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=98806
楼主 罗纳尔南 点击 4306 内容 你喜欢哪个？

帖子 最近流传甚广的网络谣言揭密，快来看看！
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=70540
楼主 天蓝色 点击 4807 内容 好多哟……

<<<PAGE 1

SEGA阵营，而是反感我还一如既往地对TV GAME兴趣不减，可偏偏我的学习成绩又不差，所以没啥正当的理由阻止我继续每天霸占着电视独自HAPPY，但要是说让我父母一次性投资两三千元购买游戏机那还绝对是天方夜谭，因此偶买SS的钱几乎是在偶平时的饭钱中挤出来的，学校因为离家远，我中午不回家，所以偶老娘每天给偶10块钱的午饭钱，开始的时候由于没经验，一顿饭花个7，8块很正常，后来慢慢总结经验教训，终于自创了几种“性价比”极高的午餐大法。嘿嘿，比如要一碗1元钱的高汤混沌，吃到一半的时候叫店小二加汤，喝两口，再加汤，最后虽说是喝饱的，但也比空着肚皮听下午课强吧！这样悲惨的日子持续了大约近8个月，最后几天索性直接准备好一双筷子，中午开饭的时候就缩在班上（因为中午有人自带午饭）等他们掏出自己心爱的便当开吃的时候 ，偶先在每人的饭盒里夹他一筷子，嘿嘿，这样在班上转上一圈，差不多就半饱喽，（因为偶脸皮厚，饭量又大，当年不仅仅是在自己班里，连隔壁班几个哥们也未能逃出偶的魔掌！）

呵呵，机器是买回来了，可前前后后手中就那几款游戏，当时我们那的D版SS碟价格还是不低的，一张要二三十，所以玩起来格外地细致，爆机2-3遍那是常有的事（不想现在的PS2游戏，3.5块一张，买回来看个CG，随后便压箱底，永无出头之日啦！）印象最深的是为了第一时间玩到最新的SS游戏，经常跑到电玩店去讨好那里的BOSS，记得有一次心血来潮，充大头，免费给店老板当义工，骑着辆大28的自行车跑到西郊去接货，一路上烈日暴晒，都是土路，坑坑洼洼，回来的时候后轮胎又爆了，一时傻了眼，这慌郊野外的到哪找补胎的啊？本来出发的时间就不早，这三折腾两折腾的，太阳就落山了。一起风，吹得路旁边的树“哗哗”作响，眼见路上的行人越来越少，咬咬牙，心想，爬也得爬回去啊！谁知拼了老命回到店里，BOSS见我第一句话却说“这么晚才回来，我的货呢？”我的心当时真是冰凉、冰凉的哦，绝对透心凉，经过这番经历，偶终于体会到了什么叫JS，真TMD是典型的是惟利是图，认钱不认人啊。从此这家鸟店偶就再也没与之打过交道，另寻他处了。

正因为这游戏来得不容易，玩起来异常投入，所以虽说过去7.8年了，但当时疲于奔命式的闯关历程至今仍历历在目，众所周知，SS在亚洲市场的人气比欧美那边的要强得多，所以在国内所能接触到的游戏也大都以日版为主，由于当时的条件所限，不像今天游戏刚出接着攻略也随之出现，什么上网查？呵呵 98年那时候好像还没有网吧出现吧？至少偶那里是这种情况，所以很不幸，但凡拿到手的大作，几乎都是全日文的，像SS上较有名的RPG《格兰蒂亚》、《银色之星2》、《光明力量》3部曲还有偶先前提到的“《龙之力量》系列”游戏本身的质量不容质疑，只是苦于语言上的隔膜，多少个日日夜夜，对面家门的伙计喝着可乐悠闲地踢着WE3，而我却两眼怒视像只没头的苍蝇一样在地图上乱转悠，正因为看不懂提示，经常是漫无目的地在迷宫中迂回数个小时，终于找到开启BOSS门的机关，而此时身上却没有打开此机关的道具，那种功亏一篑的郁闷感觉真是恨得咬牙切齿……哈哈，但是现在看来，那的确是段非常美好的回忆，在这边俺也洋活一把拽句英文“Recall the misery of the past and contract it with the happine SS of today” 真的是没有那时候玩游戏的辛酸，也不会感觉如今PS2时代来的是如此的轻松简单。 凭良心说话，即使PS上有我十分想玩的WE系列，但选择SS，我从来没有后悔过，直到98年当时的SEGA CEO中山华雄在新闻发布会上向外界发布SS正式退出家用历史舞台，DC计划全面启动，我也只是在心里为SS最后的悲惨命运而感到痛心和遗憾。偶现在经常在看到大伙在争论什么游戏性，难道SEGA做的游戏不好么？VF系列，SONIC系列、铁甲飞龙系列，梦美，哪一个没体现出世嘉那种大气磅礴的硬派作风，有人说世嘉的游戏太男性化，上手不容易，如果游戏都像泡泡龙似得做成MM娱乐专用，咱这帮大老爷们还玩个毛啊！的确，SEGA的游戏是一贯地叫好不叫座，原来是这样，现在也这样，游戏发售前关注的玩家很多，游戏发售后各大电玩杂志给的游戏评语也很高，但要命的就是销量始终上不去，SS后期的《创造球会2》偶个人认为是SS乃至TV GAME中最耐玩，游戏性最高的游戏之一，虽说也是日文，但稍稍借助于扫盲攻略上手后便深深陷入其中，不能自拔。整整大半年的时间，若不是DC入手，偶觉得偶还会继续每天放学后把游戏放进心爱的SS中，手握手柄，继续着我的土星之旅！

毕竟岁月不饶人，主机的更新换代也是很正常的事，听说PS2的后续机种PS3即将在2006年的3月21日发售，选择这个日子是因为6年前的今天恰逢PS2的发售，但有多少人能够想起，再过30来天，即11月22日，我们就将迎来SS发售的第11个年头，整整11年啊。10年前还痴迷于SS中不能自拔的玩家，大多已经踏入工作岗位了吧，而当年和老任 SONY三分天下的SEGA，如今已不再做自己的家用主机了，转型为一家游戏软件公司，当年有许多SEGA FANS在网上骂世嘉背信弃义，低三下四地为自己的死对头做游戏，但毕竟世嘉是一家上市公司，商场的竞争是激烈的，走到这一步，既是世嘉的悲哀，同时也是我们广大游戏玩家的不幸，相信每一位世嘉的铁杆FANS都希望SEGA能早日重新振作起来，重现往日的雄风。

未来的路还很长，SEGA需要多努力，我也一样，明年6月即将踏上工作岗位，现在心中也是充满着担忧，惆怅，但我想将来工作固然重要，但游戏终究是我生活中的一部分，幻想一下若干年后，当我手握SEGA第N代主机的时候，脑中突然闪过这样一条想法，叽叽，如果时光可以倒流，我依旧会选择你——SS，愿你和SEGA一路走好。

精彩回复

楼主买入SS是在98年吧，应该也正是98年我开始慢慢不玩SS游戏了，不过现在SS还在我的收藏中，几百张游戏居然也留下了，偶尔开机看看除了感动还是感动，更惊讶的是居然SS还能顺畅的读盘（我的SS没有换过光头，PS没SS玩的多，却早换过2次光头了）。

楼主的故事很感人，其实98年对我来说也很痛苦，98年是SS最后的大作狂潮，PS也有着庞大的软件群，相信和我一样那个时候有2台机器的朋友一定很理解那个“痛苦”吧。 ——实况天尊

楼主让我想起当年为了樱花而选择了SS……其实SS会输有一半是当然的SQUARE造成，另一半也是自己造成的” ——kojimacm

我的骨头先生……可惜现在SS坏了……11年了…… ——LIN3CHEN

选择SS的理由是：主机很厚，可以拿来当枕头 ——恒恒桑



你不知道雪人的心

楼主：jenny1203 点击：48
地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=105196

我在黑暗里流了泪。我把钥匙链重新挂回了他的皮带上。终于什么都没有说。我只是在泪里对他微笑。

你不知道雪人的心。

认识苏更之前，我先知道了他的名字。总觉得他应该是35岁以上，一脸沧桑，而且不苟言笑。其实全然不是这么回事。

美院毕业之后，我被分到杂志社做企划，苏更就坐在我对面。我真的不敢相信，已小有名气的他竟然那样年轻。

苏更很活跃，其实那时我对他的背景一无所知。

每月给《动画城》送过了稿件，后我和苏更就一下子闲了下来。在杂志社没事干，我就贡献出我上好的极品碧罗春与他喝茶聊天。他总是很没气氛，在喝茶时还要一支接一支地抽烟熏。有一回他告诉我说，他很喜欢雪，等到下雪了，他要约我去堆一个大大的雪人。无意中记住了他的这句话，不过那时离冬天还早，我就画了一个很卡通的小雪人，做成了一个钥匙链的挂牌上，想着过愚人节那一天送给他玩。这个小把戏他当然不知道。

那时苏更抽的烟又总是不固定，整个画室烟雾萦绕的，我因为被他“熏陶”惯了，也不觉得怎样，倒是偶尔来了女编辑看清样，必要大骂他几句烟鬼。苏更脾气好，听了只是笑，从不生气。

和苏更共处一室，久了，竟习惯了每天见他。那时我在杂志社是比较活泼的一个女孩，每天进进出出，风风火火，因为工作关系，我和苏更经常出双入对，就被编辑部的同仁打趣说我们是一对儿，知道是开玩笑，大家谁都没有放在心上。

从美院毕业的学生，大都自命不凡，心比天高。我当然也不例外。那时，我总以为我在忙事业，并不觉得我是需要爱情的。直到愚人节那一天。

那一天，苏更没有来上班。整个一天，我独自呆着，竟然产生了一种从来有过的空虚。那个雪人钥匙链就放在桌上，我一遍一遍地看，终于呆不住了，我去了苏更的家。

苏更生病了，整个人烧得糊里糊涂。我找了他的邻居来，把他送到了医院。从他邻居的口中，我才知道苏更是从内蒙古独自一人过来的，他在本地根本没有什么可以依赖的亲人。

这些，他从来没告诉过我。守在苏更的病床前，看着他苍白的面容，下意识地我就握住了他的手，这是我第一次握他的手，他的手比我的手整个大了一圈，很粗糙。我轻轻地抚摸着，像是怕碰疼了他。那一刻，我的泪一滴一滴地落在了他的手背上。

那天我离去的时候，天已黑透。苏更一直在昏睡中。临走，我把那个小雪人的钥匙链放在了他的枕边。

隔日，下了班我买了一些营养品去医院看他。隔着窗户见一长发女孩坐在他的床边。那时他已醒了，同那女孩说着什么。我看着手中提的东西竟然感觉我很多余。我实在没有勇气进去。

苏更很快就上班了，他的病看来已经完全好了。我依然同往日一样和他谈笑风生，并且问他怎么失踪了这么久。他就说外出采风去了。他并不告诉我他生病了。也更不可能知道我曾把他送进医院守了他一整天。

那天之后，那个长发女孩开始频繁地出入于我们的杂志社，或者在楼底下等苏更。那个女孩很清秀，瞳仁很大，很黑，看人时让人的眼神不由就沉进了她的眼睛里。我想，也许这就是苏更喜欢的女孩类型。而我，必是他眼中的异类女孩。我留短发，说话快得像打仗，别人总以为，像我这样开朗的女孩是没有理由受伤的。杂志社里也没有一个人知道我对苏更有了感情。

那个长发女孩出现后，同事便不再开我和苏更的玩笑了，而是追问苏更什么时候请大家吃喜糖。苏更总是笑笑，说，快了快了。说完问我，什么时候给他送礼？我真后悔没去考艺术学院，否则当演员也是极有前途的。我竟装得那么像，我居然还笑着对他说，还不忘记你的玩笑。我说：“苏更，收了我的大礼别忘了给红包。”

以后和他独处一室我依然赠他上好的碧罗春。我为他泡茶，米粒大的茶叶被开水冲过，翡翠的叶子在水面上慢慢伸展开来，旋转着沉入杯底。很清的茶啊，喝起来却有着微微的苦涩。抬头看苏更，他的手指上正转着一串钥匙链，我一眼就认出，那个钥匙链是我的。

苏更发现我在看他，就把手中的钥匙链递过来，说：“这是我最喜欢的一个钥匙链，上面有一个可爱的小雪人。你看看。”我接过来看，果真就是我放在他枕边的那一个。我递给他，无语。他并没有注意到我的表情，依然说：“她花了很多心思。也许选择被人爱要比去爱人轻松吧？”说完了，他并不解释什么，而是换了别的话题。

我终于再也装不下去了。我怕再面对苏更时我会痛哭失声。谁都不知道我离开杂志社的真正原因，我只是说我这个人天生不安份，在一个地方呆不久。我去了广播电台，做一些幕后工作。有时哪个栏目的主持人请了假我也会接替一下。日子就这样如水般地流过，转眼又是一年。

当街面上的鲜花开始缤纷时，整个西安城也有了一点破土而出的绿意。有时没有了节目，我也会趴在窗栏上朝下望，看到那些新鲜的花，心内不禁忧伤。也曾经有过短暂的恋爱，也曾经有过男孩喜欢我，可是，从没有哪个男孩给我送过花。在男孩的眼中，我这样的女孩子是不需要花的，因为我处处好胜，我不像别的女孩柔弱温顺，惹人怜惜，难道，做女孩只能是那样吗？

那天，快下班时，苏更给我打来了电话。接到他的电话很意外。在电话里，他说，“知道吗，小丫头，我爱你。”听到他的话，我的心一下揪了起来，突然想到那天是4月的第一天，便笑道：“别神经了，苏更，是不是通知我去喝你的喜酒。”话筒那边，苏更立刻笑了，他说：“愚人节快乐。”

苏更很快就结婚了。婚礼那天我去了。我喝了酒，喝了一点就感觉醉了，便提前退了席。出来时，夜晚的风吹到脸上，有些清醒，那一刻我的脸上满是泪水。

苏更结婚之后，我一直没有同他联系。怕他打搅，我很快又换了工作，在一家合资企业搞广告设计。这个地址我谁都没有告诉，也没有再同以前的熟人联络，我是存心要在别人的记忆里消失。

一个月、两个月，很快就过去了大半年。不知不觉就到了冬天。一天下了班路过东大街。竟在一家新开不久的画廊见到了苏更画展的宣传画。鬼使神差我走了进去。

半年不见他，他竟筹备出了画展。我一幅幅地看过去，在每幅画里，我都看到了一些我说不出来却可以完全了解的东西。当走到画廊尽头的时候，我停住了。眼前站的，竟是苏更。苏更！在我还没有来得及伪装自己的时候我竟然见到了他！这一次，是我们之间唯一的一次沉默。

从画廊出来的时候，天上开始飘雪。

苏更问我还记不记得他曾说过要约我堆雪人。那夜我真是什么都忘记了，忘记了他已是有妻室的人了。我和他沿着东大街一直往前走，不知道有多晚了，路上的出租车都少了。到了城墙底下，我靠着城墙站住了。苏更站在我面前，看我，终于忍不住把我一把抱在了怀里。我在他的怀里发抖，没有温暖，我感觉到的是彻骨的冰寒。他更紧地拥住了我。

苏更说：“为什么这么晚才让我知道你是爱我的。”

我说：“你呢？为什么不告诉我。”

半晌，他才说道：“我知道你是个心高气傲的女孩。我怕你拒绝，所以选择了愚人节那一天对你说出口。这样，我也好有个台阶下。”

雪依然在下。他吻我，疯狂地吻我的唇我的脸我的耳，突然他身上的什么落在了地上。我俯身拾起，竟然是我的那个雪人钥匙链。

看到钥匙链，苏更松开了我。他说：“我妻子对我太好了。两年前如果不是她送我去了医院，也许就没有我的存在了。以前，她只是我的一个人体模特，我对她从来没有动过心，只是那次病中，醒过来，看她守在身边，便有了一种从来没有过的温暖，当时想在西安只有她还记得我了。那次病愈之后，我一直收藏着她放在我枕边的这个雪人钥匙链。我知道这个雪人钥匙链就足够让我守候她一生了。”

我在黑暗里流了泪。我把钥匙链重新挂回了他的皮带上。终于什么都没有说。我只是在泪里对他微笑。

以后我再也没有见过苏更，他给我写过一次信，说他有了baby，信中附了他们的全家福。baby小小的在他女人的怀中，我忽然发现，baby很像钥匙中的那个小雪人。

地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=107809

绯色的樱花

楼主：muritsume
点击：107

前言：此文根据浪客剑心的故事改编，如有雷同，纯属以外！

“知道樱花为什么是绯红色的吗？”敏郎问道。

凡摇了摇头。

“樱花原本是白色的，因为下面埋有尸体，樱花吸收了血的颜色，于是就变红了。”

满嘴酒气的健次凑了过来，涨着桃红色而布满毛孔的脸大声说道：“喂！两个女孩子在说什么呢？让大哥我也听听呀。”

凡将本来就站立不稳的健次顺势推倒，继续和敏郎踱着步，一阵和风轻轻吹了过来，将敏郎长长的头发托起，露出了清澈的双眼，凡看着敏郎，后拉的和服领子里面露出了白皙细长的脖子。“的确象是姑娘家啊。”凡想着。“不过，他只是象而已，我可是真的呢，也许将来会成为好朋友吧。”

“你刚来不久，遇到什么困难就来找我。”敏郎说。

凡点了点头。

这时，围坐在樱树下喝酒的人们齐声吆喝着：“喂！两个人，和大家一起玩吧！敏郎，该你弹三弦了。”敏郎急忙跑了过去，木屐踏着青灰色的石板路发出了“喀喀”的声响，凡觉得这声音清脆且悦耳。随后，凡自己跟了过去。

大家依着敏郎的琴声唱着歌，健次光着腿，头上扎布条跳起了舞，武士们笑的前仰后合，凡也不由自主的笑了起来，眼睛微微上瞟，发觉对面的敏郎正在和一个叫做元太的家伙低声说着话，琴声依旧铮铮作响，敏郎面无表情。

接下来，平藏唱起了歌。

“妹家庭院樱花

多是松风疾。

零落满地。”

接着喊道：“凡！我要你来对！”接着坐到了凡的旁边，用一只硕大的手掌搂住了凡的肩膀，凡受了点惊吓，紧紧抓住了自己的领口，低声说：“哦，知道了。”健次用一种尖而高亢的声音喊道：“原来是个姑娘呢，哈哈哈哈，好腼腆啊。”平藏把健次一把推开，示意凡继续，凡唱道：“

人世本无常

正是这，

院中樱花零落时节。”

“好！唱的好哇！”又是健次讨厌的声音，“恩，唱的好该喝酒。”凡睁着一双无辜的眼睛说道：“不对呀，反了。”可健次迅速抓住凡的下巴，把一杯酒灌了进去，凡背过身，用一只手支在地上，不住的咳嗽。

凡平躺在长满不知名小花的地上，和风把瓣瓣樱花吹在她脸上，和煦的日光包围着她，四周的景象与声音都模糊了，凡感到一阵眩晕，恍恍惚惚还想起刚才交谈的少年。那个，是叫作，敏郎的吧。

眩晕很快就结束了，周遭依旧声音鼎沸，只是对面的敏郎不见了。“大概是被风带走了吧。”凡突然冒出这样一个奇怪的想法。再往旁边一看，叫做元太的也不见了。凡觉得那个元太长的蛮好笑，一副八字眉，仿佛天生一个忧伤的面孔。讨厌的健次不再讲话，一个人坐在角落把一朵朵樱花撕成碎片，并乐此不疲。只有平藏和新队员依旧在饮酒作乐。

黄昏日暮时，大家收起酒器等物件返回本部东大寺，新选组的赏花会结束了。回去的路上，健次骂骂咧咧的，不停的说：“元太是个混蛋。”

德川大将军有令“新选组诸君为吾征夷之核心，勿勤于训练，精于剑术，用武道忠于幕府。”新选组队近藤勇宣。

新选组经过过去与维新派的长期战斗后，只剩下平藏，元太，健次和敏郎四个人，这次特招进七个新人，其中一个就是凡。

训练异常艰苦，每日在14个时辰左右，敏郎负责凡的教学工作，两个人的友谊在日夜相处中逐渐加深了。敏郎不是爱讲话的人，可也从不让谈话的一方感到失落。每日的茶余饭后，伙伴们聚在一起不是评论町娘的相貌，便是交换风月场上的经验。

日复一日，只是关于女人的话题让凡感到厌倦了，和大家在一起时也只是默默坐着，望着远方的岚山，在日暮的昏黄下显出近乎壮观的苍翠，凡想起了葛饰北斋的《富岳三十六景图》。

敏郎坐到凡的身旁，拿剑鞘不停的划着地板，发出一种类似锯木的声音，与不远处嘈杂的交谈声相比显出一种奇异的规律性。两个人都在沉默着，也许寂静的气氛对于单独的人还是适宜的，但当两个人在一起时，这种气氛却生出莫名的焦躁与不安。凡有些受不了，于是开始向四周张望，试图找到某种合适的话题。向右凡瞥见了元太，他盘膝坐着，用剑支着地面，身子向剑倾斜，仿佛是把全身的重心都加在了上面。八字眉下的一双鼓眼正直勾勾的望着凡与敏郎，他坐在背光的地方，那个忧伤的面孔此时显得有点可怕。

凡转过身向敏郎轻轻鞠了一躬，表示告别，便匆匆跑开了，她觉得自己受不了这种压抑的气氛。

日子一天天过去，无聊的凡在初夏的某天失眠了。不远处的邸园响着各种旋律三弦的声音和狎客的笑声，庭院里的夏虫在鸣叫。“是在唱歌呢”凡想。

过了很久，凡还是无法入眠，这时身旁响起了一些声音。凡想：大概是有人起身要去小便吧。当脚步声停止后，想象中“哗啦啦”的声音并没有出现，凡好奇的睁开眼，朝着脚步的声停止的方向望去。那边健次蹲在敏郎身边，把手伸进敏郎的领口不停的抚摸着。凡感到自己的身子完全动不了，大脑涨的慌，浑身的血都在上涌。突然，凡看到一道白光，敏郎站了起来，用剑指着健次的额头，银白的剑与敏郎白皙的面孔在暗夜里显得格外鲜明。健次跪着向后挪动着，敏郎收起了剑。凡再次闭上了眼睛，心中的疑问与不解完全被恐惧感压抑着。

第二天队员们在一起用早饭，没有人交谈，饭堂响着勺子与瓷碗接触的“叮叮”声响，还有喝汤时嘴发出的声音。凡的对面坐着健次，他一个人头也不抬的吃着饭团子，稍远的地方坐着敏郎，慢吞吞的喝着汤。凡的脑子里只有昨天晚上的那个情景，忽然间觉得早已熟识的两个人对于她此时变的无比陌生，意识中的二人难道不是现实中的存在吗？凡此时觉得眼前的两人只不过是躯壳而已，本质因为自己的不了解与陌生感而变的毫无意义。

凡匆匆用完早饭，独自一个人来到道场练起了剑，拼命的喊着，用力的劈着，只是想忘记昨晚发生的事。凡突然感到有一只手搭在了自己的肩，轻轻的。扭头一看，是敏郎站在那里。

“喂，动作不对呀，不能用蛮力的。”

“那，请您示范一下。”

敏郎接过剑，在空中划出一道优美的弧线。接着敏郎把剑递给凡，说：“心要静”于是离去了。

过了一会，元太来了道场，八字眉此时显得有点狡黠，慢慢的对凡说：“刚才得了敏郎君真传呢，与我比试一下吧。”凡有点迟疑，可元太阴沉得语调似乎抑制了凡的思考，还没考虑什么。她就点了头。

两个人在相距十米的地方相向冲过来，相遇得一霎，二人都举起了剑。“砰”的一声，凡的剑掉在地上，凡怔在那里，被元太指着脖子，她把下巴高高抬起，用并不服输的眼神望着元太。元太冷冷的吐出几个字“你输了”随后收起剑头也不回的向外走，出门时“哈哈哈哈”大笑了几声。凡感觉这笑声仿佛带有轻蔑的意味。“混蛋”凡暗暗骂着。

走出道擦场的凡看着高高的梧桐树，显得有些惆怅，阳光透过树叶间的缝隙照在地上，一闪一闪的，具体的思维被一种莫名的而不知所措的情绪所代替。亦或是自己不属于这个世界，亦或是这个世界不再属于自己。不知不觉，凡走到了芭蕉树后面的木屋，“怎么会来这里？”凡责怪似的问自己。突如其来的想法让凡回到了这个世界。

这个房子里面黑洞洞的，说不定会有妖怪的，便戏噱自己般的蹑手蹑脚靠近了过去。

有一个人背着她，脖子白而细长，那不是敏郎吗？对面坐着那个八字眉元太。凡是透过窗纸上破了的一小块窥视的，因此元太并不能发现凡。元太的面孔这时显得有点狰狞。两个人只是这样相向坐着，一言不发。凡心里在想：这两个人要干吗？

大概过去一支水烟的时间，元太的手动了，两支手分别搭在敏郎的两个锁骨处，两支手向外一分，褪去了敏郎的和服 凡背过身靠在了墙板上，也闭上了眼睛，她知道接下来要发生什么，在这个奇异的，只懂得杀人的组织里什么都可能发生。时间的流逝，对于此时的凡以归为停滞。

“喀吃”敏郎拉开了门。凡被这一声吓坏了，想喊，可嘴却被敏郎给堵住了，敏郎看着凡，凡拼命的跑开了。

那一夜，京都有倾盆的大雨，敏郎在墙外杀人，血色从雨光中四溅出来，浸润在剑与剑迸裂的火花下，一条雨和血交融的街道，一条怨怒与爱不能分开的河流。

那一夜，凡在京都城里喝酒，面色有如被风吹过一样，有微醺的浅红；也许是真的就路过了那个街道，她撑着伞出现在敏郎面前的时候，敏郎脸上的那条长长的伤口正流出紫色的血，那是白梅的颜色还是菖蒲之花？敏郎怔住，死亡的空气也停滞，凡是真的醉了还是心机使然？

她叫了出来：“你的伤口在流血！”

敏郎却背过身走了，念叨着：“凡？太柔弱，不适合做剑客的名字。”

那天之后脸上有长长伤疤的敏郎没有与凡说过话。

“雨滴”狂想曲

作者：duoyang
所属：幻想空间

第一次看见雨滴是在UCG的读编往来里，那里有很多的读者对UCG的第一位女编产生浓厚的兴趣。也有人猜想雨滴名字的由来。我力图想象那个“秘密”。

伤心版

冬天，寒冷的冬天，窗外下着丝丝细雨，使得冬天越发的冷。我坐在麦当劳里，静静地看着窗外的行人在寒冬里匆匆走过，旁桌的吵闹打消了安逸的心情，那是看似一对情侣在那里拌嘴，起先我也没注意到什么，但偶然间听到了游戏机，让我越加注意隔壁的“战争”了。

女孩对着那男孩愁眉冷对，欲言又止。还是男孩先说话：

“为什么最近我们的距离越来越远了，你就不能对花点时间陪陪我吗？”

女孩吸了口可乐，沉思了会儿，回答到：“我又没说不陪你，只要我这《最终幻想Ｘ－2》冲完了，就整天陪你呀。”

“冲完？又是冲完，上次你玩那个什么传说的也说冲完就陪我，还不是刚打玩了这个又去玩那个了。连今天出来吃顿饭都是答应明后两天不‘骚扰’你为代价换来的。你不觉的你不像是我的女朋友啊？”

“那像什么？”

“我就像你的保姆，饿了帮你买东西吃，衣服脏了帮你洗，肩膀打机累了帮你按摩。没事情的时候，想不到我，只有饿了，脏了，累了才想到我，我不是你保姆是什么？”

“噗嗤”，女孩笑了出来，用手乖巧的摸摸坐在对面的自己的男友。眼睛呆呆的望着他，用俏皮的语气说：“没有啦，没有啦，是你多想了，叫你过来还不是想见到你啊~，想看看你，其实我每天打游戏之前都是在想你的。”

“你每天打机16个小时睡觉8小时，你还有空想我？我看是在想那个什么幻想里的主人公吧。”

“这你都知道，嘻嘻，我还是有时间想你啊，在梦里天天想你的。”女孩笑了出来，笑的很可爱。像只在撒娇的猫猫。

男孩的脸色变了，变的僵硬，看着自己的女友把游戏看的比自己更重要不知是什么滋味。

见隔壁桌的2人像中了沉默魔法一样，我也就继续的欣赏我的雨中漫步了。

突然，听见女孩大叫“你去那里”，又把我的视线拉回了他们身上。

只见男孩转身就走向大门，在门口的时候被女孩拉住了。

女孩责问他：“你就不能宽容一些吗？不是你和ＸＸ（传说中的雨滴的恶友）教我玩游戏的吗？不是你说我会玩了以后可以陪你了吗？这一切的一切都因为你啊，因为我爱你而爱上了游戏，而为什么你现在又因为游戏而跟我发脾气。”



男孩站在那里，看见眼泪都要出来的女友，拉着他的手推开门把她拉到了寒冷的冬雨里。

女孩站在雨里瑟瑟的发抖，男孩只是拉着她的手，一句话都没说。

我也站了起来，出于好奇心，我走到门口的屋檐下，点起了一根烟，看着那对在雨里站着的“鸳鸯”也许那就是他们最后一次站在那里。

男孩开口了：“感觉到什么了吗？”

“冷”女孩马上回答到。

“是冷，就算是在RPG里冬天也不会感觉冷吧。”

“恩”女孩点点头。

“其实那时候教你打游戏是想你和我一起感觉游戏的快乐，但是你迷上了它，不可自拔。而我就要毕业了，要实习了，要走向社会，我不可能永远停留在游戏的世界里。你也不能知道吗？答应我放弃游戏好吗？”

女孩望着男孩，像是在看从来没认识过的人，那种诧异的表情看的人心里发慌。

又是一阵的沉默无声，雨滴无情的打落在两人身上。打湿了两人的头发。

“我不要，我不要放弃游戏”女孩唯唯诺诺的说。

“那你是放弃我了？”男孩愁起了眉头

“我也不要放弃你。”女孩急忙又说。

“鱼与熊掌不可兼得”

“我就是都要”女孩开始耍起无赖来。

男孩突然抱紧了女孩紧紧的抱住她。说：“你不是召唤士的少女，我不是异世界来的少年。我想我们永远不会在一起，真的希望现在就是永远。”

女孩的眼泪流了下来，混合着雨滴无情的啪嗒着她的脸颊，冬天的寒风又吹的她的身体又微微的颤抖。

男孩突然的放开了女孩说“我们分手吧，我知道你的选择。”

“不要，我不要，就不能不分手吗？”女孩歇斯底里的叫着。

“我不在你的游戏世界里，你活在别人设计好的舞台，而我要自己创造它”

男孩独自走了，女孩站在那里，任凭风雨的吹打。

我又点了一根烟，看着她站在雨里，想去拉她一把，但是她站了起来对着男孩离去的方向大叫“我会在游戏里创造了自己的世界，一定会的。我会用今天的雨滴告诉你，游戏也能生活，告诉你你的错。”

雨滴乱入：谢谢duoyang的文章，不过这个故事没有在雨滴身上发生过啦！虽然大学四年都在不停的玩游戏，雨滴还是很懂得陪伴家人和享受生活的！伤心版？还有其它版本？

网友评价：

叫什么名字好呢：555，本来以为偶会是将来UCG开天辟地首位女小编的……嫉妒嫉妒嫉妒嫉妒……

嘿嘿，不好意思抢先了，不过其实我也不是“首位”啊，还有很多个美编MM在我前面

shit：不厚道啊！UCG那帮人独享好事，偶尔也该弄张照片出来嘛。

其实，在没做编辑前，确实有照片流传出来，不过你们不知道那人是雨滴就是了^^]

caszcsnake：我会一直看着你创造游戏世界的神话

这个……我没那么大能力，不过会尽力

黑白画映：很有想像力，不过是不是太伤感了，这样的事也不会发生有雨滴MM身上吧。

作者是猜测，是猜测，是猜测……华丽的飘远……

真·飞影：不错不错……呵呵，佩服你哦！不知道某人看到这片文章会不会喷饭……（残念……）

某人不会指雨滴我吧？



脱俗的圣者－浦泽直树

作者：皓月寒　所属：杂文随笔

6个月前，我还不知道世界上有这样一个叫浦泽直树的漫画家

后来我知道了，于是我对漫画的印象完全改观了

第一次看见他的名字是在一个动漫论坛翻帖子的时候，看见这样一个标题《20世纪少年－浦泽直树神作》，而类型注明为科幻漫画，我头脑中的第一个想法是这是一位为小孩子画科幻漫画的少年漫画作家，于是我开始看下去……结果我立马就被震撼了，发现根本不是那么一回事，如果说把《多啦A梦》的读者年龄定义为X，那么《20世纪少年》的读者年龄估计是X的几何级数倍……说实话，《20世纪少年》一开始的时候描写的完全是平淡得不能再平淡的日常生活，再加上浦泽直树那并不能称得上是漂亮的画风，我差点就想放弃了，可是后来，仿佛一个渐渐收紧的口袋，我不知不觉的无法从中脱身，再也无法停止，浦泽直树所埋下的一个又一个的悬疑，就像一层又一层的黑影，倾轧着，让人的心悬起来，然后再也无法放下。当看到贤知和他的伙伴五个人决定向未知的“朋友”发起进攻的时候，自己真的被深深的震撼了，只是平凡的生活在这个平凡社会中的小人物，明明知道无法胜利，却还是毅然的、坚定的去挑战，勇敢地迈出自己的步伐……贤知牺牲了自己，却没有能够阻止“朋友”，相反，还被冠上了世界罪人的头衔。贤知的侄女迦南继承了贤知的遗愿，继续向不断庞大的“朋友”挑战，可是，浦泽直树却完全没有像我们想象的那样给我们满意的答案，“朋友”死了，却又复活，最后用病毒让全世界只剩下6000万人……我知道故事并没有完，可是我还是想这样说：“浦泽大师，你真的很残忍……”不过，在连载第17卷的最后，我看到了一个熟悉的人，虽然看不清面容，但我知道，那一定是贤知，那一定是来拯救这个世界的远藤贤知……看完漫画以后，我才发现，自己当初给浦泽直树的定位简直就是大错特错，浦泽大师所表现出来的东西，以及想表现出来的东西，即使是我这个19岁的“成年人”，都无法完全理解……只是希望最后让正义战胜邪恶吧，就像17卷封面上那样，小时候的贤知拿着玩具枪，带着那种自信的微笑说：“正义是不死的。”这部漫画所表现的，是日本70年代出生的小孩子的故事，希望唤起的是人们心中的正义，但它又和那些商业化作品滥俗的英雄主义不同，它描写的是最单纯的，心中没有被任何尘杂污染的混合着孩子们心中梦想的英雄主义，同时，也描写了当这种英雄主义实现时，应当背负的沉重的东西，和那些空想的东西比，这要现实得多，也深刻得多。

总的来说，如果以一部商业漫画的标准来评价，这部漫画也许根本就无法立足，没有恋爱、搞笑、恶搞、空想英雄主义、热血、激烈的打斗这些噱头，绝对不会有罗莉控，正太控，Otaku，同人女去关注它，以现在那些整天沉迷于商业漫画华丽外表的人的眼光，这种漫画根本就不可能有任何的前途，可是，浦泽直树却固执的站在世俗的圈外，执着的向我们表达着一些东西，一些令人感动与震撼的东西，这种东西并不华丽，却触动着我们心中那一小块的地方，让人心痛。

我接着看的一部浦泽大师的漫画，是他早期的作品《Happy！》（网坛小魔女），如果硬要给它加一个框框的话，应该是一部“立志”型的比赛漫画，这种漫画我们已屡见不鲜，各个领域均有涉及，从高桥阳一的《足球小将》，到井上雄彦的《篮球飞人》，从安达充的《touch！》，到许斐刚的《网球王子》，可是至今为止，给我最大震撼的，还是浦泽老师的这部《Happy！》，在我看来，和它相比，其他的作品都显得苍白而无力。这部漫画的故事很简单，父母双亡的日本女孩海野幸，为了偿还哥哥拖欠的两亿元债务，决定以打网球来还债，最终成为世界第一的选手，达成目的的故事。可是，若只是以这么一句话来描述这部漫画，完全就是对它的侮辱。至今为止的所有立志漫画的主角，几乎全部是生活在幸福的圈圈中，他们有队友的支持，有能够理解自己的好对手，拥有征服观众的球技（以及容貌），即使偶尔一次失败，也能够振作精神，轻描淡写的战胜强大的敌人。可是，海野幸不同，她面对的东西比大空翼、樱木花道、越前龙马等人要沉重得多得多得多……一开始便背负着沉重的债务，后来被迫离开本来就很破旧的家；要抚养三个弟妹，每天做咖喱饭给他们吃；唯一一个能够进入的网球俱乐部，社长是她母亲的情敌；她的对手，龙之崎蝶子，用尽了一切方法，包括从队中离间她，勾引她喜欢的学长，在社会上散布对她不利的消息，总之各种方法去妨碍她；被迫故意打出“魔球”擦网球，导致到了最后，整个球场里的球迷都不支持她……真的无法用语言形容，我们这些看着漫画的人，眼睁睁的看着善良而单纯的她无数次的落入敌人的陷阱，无数次的走投无路，却只能在这里看着！看到最后我真的咬牙切齿了，为什么你总是那么残忍呢，浦泽老师？为什么要给一个17岁的女孩子如此大的困难？我们能做的只有相信，以及默默的支持着她，看到最后，我不禁握住了拳头，心里想着“一定要赢啊！”这是第一次，仿佛这不是一部漫画，而是真真实实，发生在自己身边的事情，并且由衷的希望这部漫画的主角能够战胜那些敌人，能够让世界承认她的球技。于是她成功了，因为我想，每一个看这部漫画的人，都在为她加油。

《Happy！》这部漫画同样是一部缺少商业铜臭味的经典之作，其深度之深让人叹为观止，当今天的漫画迷们沉浸在流川枫的帅气与樱木花道的天才时，陶醉在越前龙马的自大和手冢国光的冷酷时，当如今的体育漫画界充斥着绚丽的必杀技和帅哥的时候，海野幸却在一个不为人知的角落，默默而勇敢的战斗着，面对着真正的生活，所以她才是真正的胜利者。于是，海野幸，成为了我最喜欢的漫画女主角之一，虽然大多数的人从未听说过这个名字；而她做的咖喱饭，也成了我最喜欢的食物～

正如《Happy！》这个名字，最后结局是美好的，她和喜欢的凤学长在一起了，而喜欢她的那个追债的樱田纯二也找到了自己的幸福，甚至连最恨她的龙之崎蝶子最后也被她感动，这都是因为海野幸自己的善良，善良总是能够打动这个世界上的人。

这里特别提一下她的追债人樱田纯二，这个长得跟《20世纪少年》里远藤贤知一模一样的男人，虽然他学历没有，办事粗鲁，但其实是个颇为善良甚至有点婆婆妈妈的好男人。他在讨债的过程中喜欢上了小幸，甚至挪用公司的钱为她还债。虽然他这样的举动非常单纯，但是……也许喜欢体育的人多少都有点天真的热血吧。我很伤心小幸一直无法把纯二作为恋人——这种情况也很多见，你知道那是个好人，你也并不讨厌他，可是就是无法对他有感觉——虽然我不会怪小幸有眼无珠，但每次看见纯二默默关心小幸或者因为得不到小幸的心而故作坚强又怅然若失的时候，我总会非常非常心疼那个男人。（好在纯二后来也找到了喜欢他的女孩子有了幸福归宿，呵呵，虽然那个情节安排有点草率，但我还是为他高兴）

凤圭一郎那个软蛋，真不知道海野为什么会喜欢这种软弱的男人（不过最后看来好像变坚强了）

最后总结一下浦泽大师的漫画，男性都很丑，主角的相貌相似甚至完全相同（像是樱田和远藤贤知，以及《危险调查员》里的奇顿，甚至还有《以柔克刚》里面的那个新闻记者，不过凤圭一郎是例外；女性除了女主角外全部都很丑^_^呵呵，以上是对画风的总结，总的来说，浦泽大师的画风是很平实简朴的那种风格，如果不喜欢那也没办法啦……因为浦泽大师靠的是近乎完美的剧情来征服我们的心，如果变成像网球王子那种华丽的画风反而会不习惯……

下一个目标便是浦泽大师的终极杰作《怪物》了，据说悬疑程度还要更甚于《20世纪少年》，不敢想象啊……是不是应该再长大些的时候看呢？

希望大家能够记住浦泽直树这个名字，记住这些伟大的作品，我很庆幸能够在这个动漫作品让人眼花缭乱的时代，还能看到这样的作品，还能看到这样的漫画家，我希望以我的这篇文章向浦泽老师致敬，向所有那些坚持着自己的理念，默默放射着光芒的漫画家们致敬。

网友评论

官文静：这个作品哲学性很强呀！

zaqazqqqqq：这样的事物才是永恒的！不华丽不浮躁，有深度又真实！现在的社会都是垃圾，还有这样的人存在真的太好了！太不易了！尤其是在日本那种环境中，还能这样真是超强啊～我会去看的，现在需要这样的东西，这是属于事物不到5%的精品！现在也需要关注这种东西的人！楼主感谢你发表这篇文章！我一直没有你这种的毅力为这些真正的好东西写文章，因为现在识货的人实在太少了。佩服你的勇气和毅力！我会去看这个人的书的！

tatatata：看过《怪物》、《二十世纪少年》，好想看全部啊！



http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=93268　发帖人：Snakexcw　点击数：460

日本最红的心理测验

最好用笔记下，然后对照答案

1、想象着你喜欢的人你会加些什么东西进去呢？

a. 眼镜、b. 帽子、c. 胡子、d. 痣、e. 眼泪

答案：

你所选中的就代表你对对方的要求

a. 选择眼镜表示你注重他的智慧.

b. 选择帽子代表你希望能找个有男人味的

c. 选择胡子表示你会钟情于事业成功的男人

d. 选择痣则说明你能充分发挥母性的本能，那去找一个需要你照顾的人吧

e. 选择眼泪表示你需要一个温柔会照顾人的他.

2、假设在你面前有一座山，让你加入一点图形，你想加什么呢？

a. 松木&石头、b. 道路、c. 湖、d. 云

答案：

a. 加木头和石头——你是个用情专一的人.

b. 道路——你是个吃了碗里又想着锅里的人，而且嫉妒心强

c. 湖——极度的没有自信

e. 云——永远不会象对方敞开心扉，是一个不容易为感情所动的人

3、请在日字上再加一条线（横竖都可以）变为另一个汉字，你会怎么加呢？

由、甲、田、目、旦

答案：

由-你现在状态非常的好，前景一片光明，现在无论做什么事都是最好的时机

甲-你保持着很好的状态，虽然你有很多担心和不安，但相信那都只是暂时的

田-由于对将来的事情充满着不稳定感，因此很容易对你目前所做的任何事渐渐冷淡

目-慎重谨慎的性格，即使交朋友也会顾忌再三

旦-心享事成者，你一切的梦想都会如愿以偿的

4、你手握咖啡杯的方式是怎样的呢？

（1）　一手哪着杯子，一手托着盘子

（2）　三只手指握住把手

（3）　两只手指握住把手另两只手指展开扶住杯身

（4）　两只手指握住把手，小指张开

（5）　整个手掌握住杯身

答案：

（1）很认真的人，抱着恋爱就等于结婚的想法

（2）你的个性会依照自己的喜好去找心爱的人

（3）你只是一个为恋爱而恋爱的人

（4）你是一个自尊心很强的人，喜欢刺激的恋爱

（5）你看起来能将就对方，实际却是很主观的人

5、你住在一个公寓里，你住的房间是202室（如下图）其它的房间住的都是你认识的人。请分别填入他们的名字，但是102、201、302则请填入你喜欢的人的姓名。然后，我们会告诉你，你对这些人的看法。

301	302	303	304
201	202（自已住）	203	204
101	102	103	104

答案：

101室　代表你可以相信的人

102室　代表你想跟他亲近的人

103室　代表是你单纯的朋友

104室　代表你最讨厌的人

201室　代表你一生绝对不想离开的人

203室　代表你想和他做为最好朋友的人

204室　代表你普通的朋友

301室　代表可以和他谈一些烦恼事的人

302室　代表你悄悄喜欢的人

303室　代表你觉得很有趣的人

304室　代表在你眼中根本就没有这个人的存在

6、四个扑克的花样，你最喜欢哪一个花样？

红心　方块　草花　黑桃

答案：

红心代表身高

方块代表容貌

草花代表智慧

黑桃代表性格

7、以下的这些比喻会在你脑海里浮出谁的影子？

天空、云、水、雪、砂、月亮、石头、火、河、陆地

答案：

天空：心中最理想的人

云　：在你印象中不错，但是不容易接近的人

水　：如果你主动一点的话，他是可以让你亲近的人

雪　：你若积极一点，他可能会成为你的恋人

砂　：那个人喜欢你

月亮：你憧憬的一个人

石头：一个你对他毫无办法，无计可施的人

火　：他是你的竞争对手

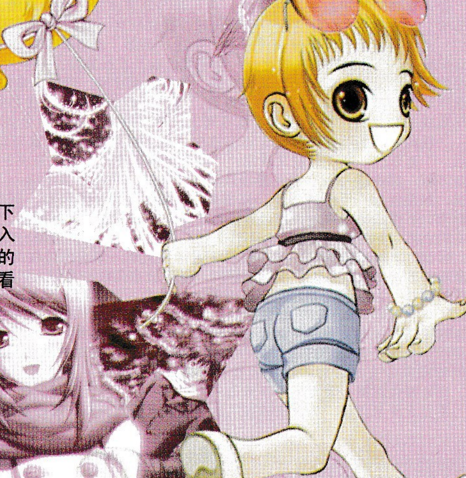
河　：最容易受你影响的人

陆地：你会依赖的人

回帖：

XENOGEARS：偶非凡人，此法不通！！！

萨非罗斯：居然是测女生的，楼主怎么不说明。怪不得我怎么觉得一点都不准呢。



论关羽、张飞的武学水平

地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=71706
楼主：叶知　　点击：114

现在大家都有一种普遍的看法———认为武侠小说里的人物要比三国啊、水浒里的人利害粉多，就连任我行自己都觉得：关云长过五关、斩六将，固是神勇，可是若和我单打独斗，又怎能胜得我的“吸星大法”。其实呢，大家都大大低估了三国高手的水平了。

1 气宗重刀刀法大师——关羽

金书里的顶尖高手如果遇到节成战阵千军万马，也大多只有避而远之：当年以周伯通、黄药师、一灯三人武功之高，都差点冲不出蒙古大军的重围。杨过萧峰等虽然也有千军万马中取对手首领的站列，但当时冲入军中的情形也是惊险万分，生死悬于一线。

但来看看我们关羽关大侠取颜良首及的那一战：

关公奋然上马，倒提青龙刀，跑下山来，凤目圆睁，蚕眉直竖，直冲彼阵。河北军如波开浪裂，关公径奔颜良。颜良正在麾盖下，见关公冲来，方欲问时，关公赤兔马快，早已跑到面前；颜良措手不及，被云长手起一刀，刺于马下。

当然杀颜良属于偷袭行为，不值得夸耀。但前面那句：河北军如波开浪裂，却十分值得注意：袁绍大军难道看到对方气势凶凶杀过来一个人，还会主动给他让道？肯定是要出手阻挡的！而关羽的赤兔马再神勇，冲到对手十万人的大阵里，难道还能行动自如？难道是在在天上飞？看看《勇敢的心》里苏格兰人是怎么对付英格兰人骑兵的，所以正常情况下冲进去没多远肯定就被淹没在千军万马中，踩也被踩扁了。

类似的例子神雕里倒也有：

郭襄心头一凛，这啸声动人心魄，正与杨过那日震倒群兽的啸声一般无异，当即转头往啸声处望去，只见西北方的蒙古兵翻翻滚滚，不住向两旁散开，两个人在刀山枪林中急驱而前，犹如大船破浪冲波而行。在那两人之前却是一头大鸟，双翅展开，激起一阵狂风，将射来的弩箭纷纷拨落。这头大鸟猛鸷悍恶，凌厉无伦，正是杨过的神雕。郭襄大喜，凝目望那两人时，但见左首一人青冠黄衫，正是杨过；右首那人白衣飘飘，却是个美貌女子。两人各执长剑，舞起一团白光，随在神雕身后，冲向高台。

大家知道杨大侠的剑法走的是重剑路子，以内力为主，而关羽那把大刀重82斤，比杨过的玄天剑还重18斤，自然走的也是重刀的路子，重刀有锋，大巧不工。所以当时合理的解释就是：关羽在马上把大刀甩得象风扇一样，一道道刀风罡气劈出去，于是那些小喽罗挨着死碰着亡，如此一来十万大军才被打得像波浪开列一般。而想那杨大侠夫妇携神雕三人（鸟）之力方能有此效果，关大侠的神勇可想而知了。

顺便说一句，颜良身为河北有名的大将，但以他的武功之高、经验之丰富，一招间死在关羽手下，自己判断失误固然是主要原因，但还有一个间接原因作者没提，那就是他没想到关羽的内力如此深厚，劈空刀力的杀伤范围那么远，就和少室山上萧峰出手袭丁春秋，丁春秋也判断失误如出一辄，所以才会被打个措手不及。

至于任我行，他要想用吸星大法吸关大侠，恐怕尚未进身就被刀气给劈了。

2 狮吼功大师——张飞

金庸小说里用声波武器伤人的不在少数，其中最有名的自然就是杨过谢逊和方证了，尤其是杨过，他一声吼，狮子老虎都站不稳，不过如果比起燕人张翼德来，只怕是小巫见大巫咯：

却说文聘引军追赶云至长坂桥，只见张飞倒竖虎须，圆睁环眼，手绰蛇矛，立马桥上，又见桥东树林之后，尘头大起，疑有伏兵，便勒住马，不敢近前。俄而曹仁、李典、夏侯惇、夏侯渊、乐进、张辽、张郃、许褚等都至。见飞怒目横矛，立马于桥上，又恐是诸葛孔明之计，都不敢近前。扎住阵脚，一字儿摆在桥西，使人飞报曹操。操闻知，急上马，从阵后来。张飞睁圆环眼，隐隐见后军青罗伞盖、旄钺旌旗来到，料得是曹操心疑，亲自来看。飞乃厉声大喝曰：“我乃燕人张翼德也！谁敢与我决一死战？”声如巨雷。曹军闻之，尽皆股栗。曹操急令去其伞盖，回顾左右曰：“我向曾闻云长言：翼德于百万军中，取上将之首，如探囊取物。今日相逢，不可轻敌。”言未已，张飞睁目又喝曰：“燕人张翼德在此！谁敢来决死战？”曹操见张飞如此气概，颇有退心。飞望见曹操后军阵脚移动，乃挺矛又喝曰：“战又不战，退又不退，却是何故！”喊声未绝，曹操身边夏侯杰惊得肝胆碎裂，倒撞于马下。操便回马而走。于是诸军众将一齐望西奔走。正是：黄口孺子，怎闻霹雳之声；病体樵夫，难听虎豹之吼。一时弃枪落盔者，不计其数，人如潮涌，马似山崩，自相践踏。

那张飞大侠内力绝顶，一个间便吼退百万大军，如果杨过有此内力，当年襄阳早无忧亦。最高难度的是张大侠还能在狮吼的同时，以声波定向攻击震碎人的内脏，千万不要以为夏侯杰是自己吓死的。大家设身处地想想，对手才一个人，己方有百万大军，自己也是身经百战的将，哪有喊一下就被吓死的道理？所以当时是张飞以极深厚内力将夏侯杰的内脏震碎。至于大家问为何不直接把曹操给震碎啊？一来曹操毕竟当年也是武将出身，也算得上是一把好手，更重要的是他毕竟是一国之君，自然暗中有神灵护右，所以张飞真要震也震不碎，虽然如此，也吓的曹操急令去其伞盖，毕竟他自己也不敢冒这个险。至于其他的夏侯惇、夏侯渊、张辽、许褚等也都是一流高手，各自运内力护住心脉，自然抵敌的住。

不过无论怎么说，张大侠的狮吼功一吼震退百万大军，那都要算是空前绝后的了。

回帖

hayamidong：说到河北军如波开浪裂，令我想起了火凤燎原里的吕布。

相模狮子：麻雀粉丝赵云，一生８０多岁就是4个字，一气灌通。

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=5&ID=104194　　点击：2808



目瞪口呆

问

1 用一句话形容你的游戏人生（不超过25字）
2 你肯为游戏付出的最大牺牲是什么？

回贴

病态天使：
1 总是在等待更好的游戏
2 我肯为游戏付出的最大牺牲是忘记时间，忘记周围的一切存在

JOLLY月妖日狂：
1 先是为了消遣而玩，随后为了玩而玩，接着为了研究而玩，现在为了麻痹自己的心而玩
2 真爱

爱影：
1 千薪万苦与神奇并存
2 抛头颅洒热血~~~~~~~

青出于蓝胜于蓝：
1 暂在好奇，摸索中活着
2 不好说，时间？也不应说牺牲，像是快乐的

天蓝色：
1 To me, the past is black and white, but the future is always color.
对我而言，过去平淡无奇；而未来，却是绚烂缤纷。（轩尼诗酒广告词）
2 Let's make things better.
让我们做得更好。（飞利浦电子广告词）

荧：
1 它让我比SNAKE还善于隐秘行动……
2 它让我的钱包比我还瘦……

无罪叹息：
1 学到老，玩到老！
2 睡觉时间

年的乒乓球……沙漠潜艇：
1 改变你不能接受的，接受你不能改变的
2 要上厕所的时候憋着

anubisyzy：
1 沉默是金……
2 为心爱的游戏禁尿33秒……（你说33有啥意思，口胡，就好像ninety-nine nights）

lookonly2：
1 玩FC上DQ3把自家TV打到只有一条白线，也算爆机吧。
2 要说能牺牲什么的话，那就是：电费

link777：
1 HGAME才是游戏的主题曲
2 垃圾游戏也要试试看

wind_and_wing：
1 在迂回中前进
2 从手指抽筋到脚趾

孙我空：
1 爱MM，更爱游戏.
2 MM和游戏不可兼得.

sykes：
1 生命不熄，游戏不止
2 今生注定不娶妻，娶妻只娶游戏机

果果：
1 总是在寻找着自己最美好的虚幻梦境
2 牺牲了自己原来纯洁的，不接触游戏的灵魂

亚凯命运号：
鹰有时比母鸡飞得还低，但母鸡永远飞不到鹰那么高。
不近男色。

破灭星愿：
1 我玩游戏，还是游戏玩我？
2 为了游戏，我的爱情没了好几遍了……

zwq_12：
1 能玩游戏真好……
2 我完美的肌肤

老年鱼类的爱：
1 扁人者与被扁者，二者选其一，舍扁人而取被扁也。
2 游戏与马子者，二者选其一，舍马子而取游戏也。
马子能跟着你挨穷么？不能！而游戏能。

虎禅：
1 小时好好学习为了玩游戏，大了玩游戏还得好好学习。
2 两个倒，六个饱，还有一个热水澡。

EdisonSnake：
1 开始时是喜欢，后来是习惯，慢慢的，我发现我已爱上了你.
2 一个月不吃肉.

wenzi：
1 在烈火中欢舞——忍受煎熬的同时享受着快乐！
2 放弃了练习了3年的乒乓球……

<<< PAGE 1

周围的同学和朋友：那个是学习精英的优等生，语数外门门课程名列前茅；这是个文艺才女，歌舞样样会，舞姿优美、歌声恬静；那个是多情女生，今天聊一个，明天弄那个，一个星期换一个；这个是痞子男生，抽烟喝酒、打架抢钱“全球通”。而我就是像个没有人注意的小小鸟，孤独的梳理自己的羽毛，我不说话，也很少笑，只是睁着自己灰白的大眼睛看着别人身上发出的色彩。下课了，教室里吵声不断，闲谈、争论、打闹，没有安静的空间，我用耳朵将他们的浑浊的声音隔离开，自己脑袋空空的低头呼吸着被漂白过的空气。教室外，情景恶劣，楼上的一排男生对着楼下的漂亮女生吹口哨，楼下的女生睁着大眼睛眨眨地看着楼上疯癫的男生，同桌要我帮她给同门学素描的师兄递情书，师兄却钟情于楼下的漂亮MM，这个三角恋还要扯进我个呆丫头进来搅合。晕……真不明白他们在干什么？那种淡淡的喜欢是不是该含蓄点，只不过是种微妙的感觉，要这么实现吗？学业和这种莫名其妙的感觉哪个更重要？后来，那个优等生考上了一中，那个文艺才女进了文艺学院，而那个多情女生被人强奸了，那个痞子男生也退学了。12岁那一刻看到的世界有点开始乱套了。

18岁的秋天，那是属于我一个人的秋天，我站在讲台上，听着全系的同学用掌声恭贺我胜任为信息科的文娱部长，83名干部都给我投了票，我从一个12年来都无人关注的沉默女生，一瞬间提升到受人瞩目的文艺才女，意外的机会让我发挥了我的舞蹈特长。我真要感谢他们肯定了我的舞蹈，肯定了我对文艺的热爱，更肯定了我的能力。他们是支持我工作的原动力，是让我身上发出色彩的源泉。当初，我面临的一种枯涩的选择，同班的一个有钱家世的男生送我99朵玫瑰花篮，向我告白，那时，我真的很感动，可是竞选文娱干事是我的目标，我不想因为被挂上早恋的牌子，而从此与自己一直梦寐以求的目标脱线，拒绝他是惟一的选择。我想，在这个时段纵然有十分的遗憾，但我仍然相信后面的风景一定会有十二分的美丽，而目前我有了一个可以展现自己的机会，我绝对不能失去，因为，机遇不可失！它太宝贵！如今，我作为这个舞台领舞的角色，我就要跳好每一段舞蹈，唱好每一首歌，办好每一台晚会，做好每一个节目。每一次的掌声让我感动，每次付出的努力而获得的结果让我欣慰，给每个人带来舞蹈的震撼让我骄傲！18岁的黄金岁月，那是个让我美丽的岁月。

24岁的冬天，离这一天还有14个月，在过去的5年里，日子是很难过的，读了大学选择了一个费力不讨好的计算机专业，放弃我钟爱的舞蹈和绘画，那样的日子不知道该不该叫痛彻心扉。自学考试的课程让人读的不是滋味，除了费力还要加上个累，虽然我擅长理科，可是这数字和字母拼凑的专业还是让头痛。自从踏上这条路，我已经与文艺与世隔绝了，想起以前自己擅长的舞蹈，动作流畅自如，如今舞步已经烟消云散，动作也老沉笨拙了，心理除了遗憾还有怨恨。就像一个小小火苗正想茁壮燃烧，可老天却用一盆冷水将它无情的熄灭一样，事与愿违的事情随着自己的长大会变得越来越多，有些事情是无能也无力挽回。跳舞是一个埋在我心理的梦，可惜的是，已经没有机会去实现了。我想尽办法不让绘画的天分流失，所以我选择了平面设计，对着它我总有无穷的乐趣，作品的创新和对电脑艺术的好奇，让我有了更多的想象空间去追寻，我喜欢用电脑挥舞着红黄蓝那绚丽的色彩，喜欢那些不真实的线条去实现人们看不见的图案，每部作品的完成都可以证实自己在进步，每个出乎意料的操作步骤都可以让我喜出望外。那时的我多么希望，这就是我的人生目标，是我努力的惟一方向。可是，谁知道呢！不知道是命该如此还是天意弄人，老天又在一个刚刚露出尖角的绿牙上，恨恨的踏上一脚。它的理由是：你不适合。22岁的我，彻底的放弃了我的梦想，听了父母的话，我改行走进了会计行业，那是个让人心疼的决定，为此我哭了好几个晚上，怨的平方就是恨！可是，这是一个没有理由和没有底气的恨，我早已经被这个起步停止、起步又停止的游戏规则弄得精疲力尽，我不想学习，也不想再努力，因为，我真的好累！身体再累也绝对不会有心累！所以，我选择什么事情都不想，可不想！就会放慢自己前进的脚步，环境在逼你，周围的压力大过你心理的压力，那我能选择什么呢！只有选择埋怨和从新开始相互并存，我还能怎样！考上会计证有什么了不起，初级职称的考试失败不是因为我笨，而是因为，我根本就没有全力以赴，我把一半的时间都花在了埋怨的情绪上，父母的呵斥是不是让我该清醒了，既然我走到了这一步，就是有再多的意见也都没有意义了。在我最疲倦的时候，我就会这样幻想：我只想过平静而健康的生活，没有灯红酒绿的场所，没有喧哗嘈杂的街道，只有绿色的自然和雨后清新的空气，没有猜疑和惶惑，只有真诚和关爱。

24岁，等到我满24岁的这一天，我惟一的愿望是，找个我爱的好男人，嫁个爱我的好丈夫，为他生个乖巧的小宝宝，和他一起平平淡淡、安安心心的过好余下的后半生！我期望，他不会让我再有遗憾！

转帖 楼主：LoveELF　点击：178
地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=45032

听说蓝色是忧郁的



我喜欢蓝色，我透着忧郁，我就是蓝色，我就是忧郁
我的周围充满着蓝色，忧郁缠绕着我，我变蓝了……



曾经有多少个夜晚整夜失眠，想着这世界的灰暗，想着这宁静的夜晚
有谁知道我在哭泣，想着我的一切一切都来的太伤人。

天空如此广阔，却从未有我实现的梦想。因为梦想中的一切，已经被风雨袭击过的夜晚弄的伤痕累累，也许在我身边有许多像我这样的，看的都是同一片天空，仿佛又显的我并不是那么孤独。

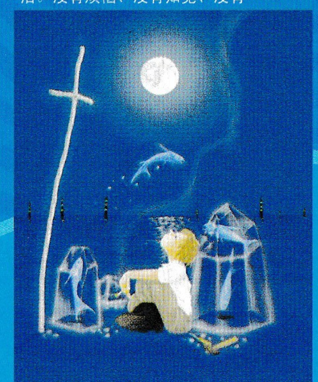




在这蓝色的季节迷迷茫茫，云雾的漂浮，只感觉到它是透明的物体。我孤独的站在这云雾交加之地，一朵朵云，从我身边一直飘过，我望着这朵朵蓝云，可是它却从未发现我的存在。



有时不想外面的世界，只想这样静静地躺着，静静地睡着。因为当人睡着的时候，才是最快乐的享受着这幸福、快乐的生活。没有烦恼、没有知觉、没有……



走向安乐世界，我身边的一切都被封锁住，即使我失去了一个，可是我身边还有很多很多，慢慢地我拥有了这整个世界。



梦中的我载着船，载着我的所有，走向一个安乐世界。
在那里没有人世间的苦难，所有的都是安详的……



“危机”降临的前日 [原创] 作者：宝宝

——写在PS2美版生化危机发售前

猪笼城寨 HAPPY

VOL.08

主编：烟斗阿兄

所载文字和图片均来自levelup.cn

文章观点仅代表作者个人

据称地上重要的事情，往往是让你寝食难安的。

毕竟与睡觉和吃饭相比较，这些重要的事情在人的一个轮回里是很稀缺的。

10月24日，平凡的一天。

我和往常一样，9点将店门打开，迎接那些有一面之缘或者完全陌生的顾客。

一年前的这天不会想到，自己会经营起这样的一家小店。

有很多你不可预料的事情。

就像年初的时候，看着NGC的《bio4》流口水的时候，怎会想到大半年之后，享受它并不是一件奢侈的事情呢?

这个极度奢华的世界，已经不是从前那个每件事情都能让你欢呼雀跃的世界了。

人们说这是个最好的时代，也是个最坏的时代。

这一年，在UCG的领导下体验了一次又一次的视觉盛宴，使得那原本华丽的《源氏》在我们眼里显得那么的小儿科，当我们经历《FFVII AC》的华丽CG洗礼之后，对那TGS2005上的《MGS4》的表演也完全没了感觉。

这就是审美疲劳。

这个词汇对GAMER来说是绝症。

这个词汇对当今的视觉艺术来说，是毁灭。

重新认识BIO系列，对电视游戏进行新的解构和重组。

感性的方式，是从回忆里开始挖掘。

不能不说，终年在PS2里塞一张《WE》，其他游戏的寿命均不到30分钟是一种病态的行为。

而在这个高速社会里求生存，游戏除了娱乐以外，已经不能再给我们带来任何受益了。

我们再也不能从《心跳回忆》里找到爱情的真谛，也不能从《三国志》里得到战略的思维，

就连《FF》的幻想世界与其他游戏世界也那么的雷同。

除了每天回家用《WE》的大师联赛意淫三冠王，使唤着调换数值的中国队意淫世界杯，再也想不出游戏还能够怎样安慰我。

然后，开始做那些不着边际的梦，想象着一个像《MGS》和《bio》般伟大游戏如佛陀转世一般降临到这个世界。来净化自己日趋污浊的心灵。

梦醒之后，一身冷汗，看看自己的银行帐单，告诉自己等到12月1日日版《bio4》发售的时候，一定要买上正版，帮助CAPCOM完成销量，要不以后很有可能再也见不到《bio》甚至CAPCOM也会在各类游戏杂志里消失。

其实“游戏的人”，“最后变成被游戏的人”是人命轮回的宿命。

童贞的你自在地摆弄《超级马里奥》，水管大叔似乎总是很听从你的命令。

>>>PAGE2

地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=26&replyID=11177

levelup.cn

热门帖导读

游戏专区

帖子	地址	楼主	点击	内容
SS经典游戏回顾PART2：~殇歌传千里~+SS经典投票得	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=113482	charlottle	186	土星游戏经典回顾之《千年帝国之兴亡》
[UP TEAM]《旺达与巨像》完全攻略＋研究	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=113975	villan	820	《旺达与巨像》的攻略与研究
蚊子的特别企划——龙珠Z游戏化15年历程	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=104325	蚊子	2309	历代《龙珠Z》游戏的介绍与攻略
[原创]给PSP玩家推荐一款游戏——《X战警2 末世降临》	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=113642	liky	963	新游戏《X战警2 末世降临》的配图介绍

POP专区

帖子	地址	楼主	点击	内容
[原创]电影《神话》观后感	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=9&ID=108647	吴双	756	《神话》的观后感以及一些相关资料
新白娘子传奇~~~~~~不是精品我不帖	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=9&ID=112241	白色	165	经典回顾
国内一强人cos的SEED系列的全主角	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=13&ID=111332	じ☆ve小恩	1247	有不少不错的PP哦！
[神滅贴图]源义经系列……刀具摆设……	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=114573	神滅第六天	585	“神滅贴图”系列之一，义经相关道..

<<<PAGE 1

而工作了之后，除了上班时候一味听由老板的吆喝，下班时候看着那些CG发呆，再也找不到你的时间。

甚至开始为马里奥大叔的生存状态感到担忧，他的东家现在江河日下，为了挽救马里奥大叔，只有两个办法：第一，他跳巢到其他公司，第二，你立刻从你那银行存折里掏空那可怜的每月积攒下的存款，去买一台NGC来，然后让他在你家的墙角积灰尘。

第一件事情，是不可能的，因为你们也知道山内这个家伙就算跳楼也会抱着马里奥大叔一起。

第二件事情，是徒劳的，因为除了你自己买下NGC是不够的，而你也完全没有能力说动你身边所有的朋友买NGC。

就这样被游戏公司玩弄，你唯一被他们抓在手里的小辫子就是你那些童年的回忆。

而你的希望，他们永远琢磨不透，也不想了解。

有时候，我想。

可能10月25日对我来说，并不是好的一天。

《bio4》发售甚至会是对我最沉重的打击。

也许10月25日会是我告别游戏的时刻。

在网络上看到NGC玩家对PS2的《bio4》的口诛笔伐，我真的很同情他们。

换个角度来看，如果我是NGC玩家，我也会感到这种欺骗是对马里奥大叔最沉重的一击。

其实推开这些荧光屏里的虚幻，扔掉手里那些操控自己的手柄，远离那纷扰残酷的商战。

走出屋子，去看看游戏以外的世界。

出走与这个你已经厌倦的城市。

呼吸那些你未曾所知的新鲜空气。

那些在网络上与你互吐口水的家伙们，其实都是些最质朴友善的朋友。

其实最好的世界并不在游戏里。

楼主：じ☆ve小恩　点击：155

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=115325

转帖　在太阳上挖煤的可行性报告

随着我们伟大祖国建设的飞速发展，能源问题日益突出，要发展，我们就要开发新的能量来源，在此，我郑重提出：向太阳进军！向太阳要能源！在太阳上挖煤！

本报告分三个部分：

第一部分：论太阳上有没有煤

一些资产阶级学者认为，组成太阳的主要元素是氢和氦，这简直是不明物理，乱说一通。我们随便找来一个充满氢气的气球，用火点燃它，气球确实会剧烈燃烧，但它持续的时间非常短暂，如果太阳是由氢和氦组成，氦气不会燃烧，而氢气在太阳上即使贮量再多，太阳燃烧的时间也决不会很长。

太阳也不会是由液体燃料组成。如果是液体，众所周知，液体具有流动性，那么这些组成太阳的液体会流满整个天空，我们看到的就不会是太阳这个火球燃烧，而是整个天空都在燃烧了。

所以组成太阳的既不会是气体，也不会是液体，而只能是固体。固体能燃烧的，有木柴和煤，然而前者燃烧时会发烟，但我们谁曾看见太阳冒着浓烟从天空掠过呢？所以组成太阳的主要物质只能是煤，而且是优质的无烟煤。

第二部分：论能不能挖太阳上的煤

资产阶级学者还鼓吹：“没有太阳，地球上就不会有风雪雨露，也不会有草木鸟兽。”甚至还说：“没有太阳，就没有我们这个美丽可爱的世界。”太阳的作用真的这样重要吗？太阳就真的如老虎屁股，一点儿也不能动吗？实践是检验真理的唯一标准！生活常识告诉我们：太阳，它只是在充满温暖和光明的白天发光，而在寒冷、黑暗、最需要光和热的时候，太阳，却不知躲到哪里去了！从这个意义上讲，太阳的作用甚至远远不及在黑夜里发微光的月亮。这些资产阶级的所谓学者抛出这种耸人听闻的无知至极的论调其实别有用心，其目的在于阻挠我们人对太阳上能源的开发利用。但他们忘记了任何伪科学的东西都是经不起推敲的，唯心的反动鼓吹其结果只能是在真理的厚墙上撞得头破血流。

第三部分：论如何在太阳上挖煤

我们都知道，太阳无时无刻不在燃烧，那么怎样才能在太阳上挖煤呢？要回答这个问题，笔者想先讲一讲自己年轻时的经历。那时笔者身在东北，三月植树节时响应号召植树造林。三月的北疆，土地尚未化冻，一镐挖下去，只能砸出一个白点，但困难吓不倒我们，我们砍倒大树生起了一堆堆篝火，让火把土地烤暖后移开它再挖。就这样边烧边挖，边挖边烧，终于胜利完成了光荣而艰巨的植树任务。

今天我们要在太阳上挖煤，就可以用到这个在激情燃烧的岁月中积累的宝贵经验。太阳上虽然燃烧着熊熊大火，但火不是可以用水来灭的么？难能可贵的是离太阳最近的一颗行星就是水星，水星水星，顾名思义，就是一颗充满了水的行星，那上面烟波浩淼，水资源可谓取之不尽，用之不竭。我们完全可以取水星之水局部地灭太阳之火，然后在已灭火的太阳局部表面上迅速地挖煤。就这样边挖煤边灭火，边灭火边挖煤。

虽然水星上水资源丰富，但本着节约的原则，我建议最好是利用早晨和黄昏这两个时间段搞生产。因为在这两个时间段里，太阳的温度不是很高，火势不是很猛，这时生产作业不但可以节约水资源，而且还提高了安全系数。并且在这两个时间段里，太阳离地表最近，也便于煤的运输，如果在正午生产，大大增加了水资源的消耗和提高了运输成本不说，如果煤块从高空跌落，还容易造成劳动人民生命财产的损失。

结语：不怕做不到，只怕想不到，只要我们解放思想，开动脑筋，一切东西都可以拿来为社会主义建设服务。正所谓：中华儿女多奇志，敢叫太阳变煤田！

[原创]　地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=110979

如果人生可以游戏！

点击数：62
发帖人：君に吹く风

首先，介绍一下我们故事的主人公——小东。他的朋友都这么叫他，大家也就凑合着叫吧！他20岁前，人人都称赞他可爱，20岁后，大家居然称赞他漂亮，着实让小东郁闷了很久，不过我也觉得他很漂亮，如果他是女的，我一定娶他！个子不高，典型的南方人，身体单薄，但没得过大病，总的来说，人还不错。除了有点自私、天真、懒惰！

算是游戏老鸟了吧，8岁第一次接触FC，玩的游戏是《魂斗罗》当时只觉惊为天人！小学6年级玩了《红色警戒》后立志当将军！初一开始玩SFC，不过可能由于智商的关系，只会玩赛车游戏！初二和同学用PS上的《WE3》决斗，来决出谁有追求班花的权利，不幸......小东胜出了，但是班花还是没接受他的追求！整个高中小东都在努力学习，偶尔玩玩PS，努力学习的结果终于让他考上了一个大专！大二的时候，小东开始接触了可以改变他以后人生的——MMORPG，中文名字网络游戏！大四，小东在腾讯BBS网络游戏版里发了一篇讨论网络游戏和电视游戏的帖子，引起两版对骂，其激烈程度与两中年妇女骂街有一拼！现在的小东，虽然只是大专毕业，但是有个人人羡慕的工作，拿着比他那些大学毕业的同学丰厚的多的薪金，在四川这个中等城市过着有滋有味的生活！

小东上班后第一个目标就是买PS2，第二个目标就是买电脑。他其实是一个矛盾体，很多不可能同时发生的事情，都在他身上同时发生了。比如游戏就是，大多数玩家可能只玩电视游戏或者网络游戏，但小东两样都玩，所以PS2的游戏也玩不好，网游里等级也只能自保！同寝室的2个哥们，也是网络游戏爱好者，不过有一个人在小东的带领下，迷上了PS2上的动作游戏！

要说网络游戏可真是个好东西，小东的初恋就是网络游戏给他带来的！那是个2001年比较火的游戏，不客气点说，一半中国人都在玩它，小东这样的游戏虫当然也不会错过！他们寝室三人在一个服务区里，由于又那两个哥们的照顾，小东也能四处耀武扬威！一次机缘巧合，他救了一个MM，从聊天中得知这丫头居然和他在一个城市，小东那开心劲就别提了！象英雄救美这样的俗套剧情也只有小东这样的俗人能表演出来了！以后的日子，小东彻底抛开PS2，有事没事就和那MM一起在网游了遨游四海！

终于，MM答应了小东见面的请求！小东当晚就遭遇了人生的第一次失眠，要知道他睡觉是雷都打不醒的人啊。见面的那天，小东在两哥们的协力下出发了！德克士里当那MM出现的时候，小东楞是没敢和人家打招呼，还是人家女孩子主动招呼他的，用小东的话说，他小子一看见美女就舌头打结！通过几次约会后，这个MM就变成了小东的女朋友。小东带着这个MM在单身寝室出现的时候，大家都用能吞掉他的眼神看着MM幸福的挽着小东，他心理别提有多受用了！7月里的爱情，如清风拂面般的滋润着小东！

不知道哪位名人说：“初恋很少会有结果的！”小东是个很普通的人，理所当然的成为了那很多的一部分，MM把小东甩了！分手的理由就我们几个内部人员知道，MM嫌他没男人味，太幼稚，爱乱花钱！分手的那天晚上，小东哭了，哭的梨花带雨，哭的天昏地暗，劝都劝不住！那种撕心裂肺的哭，看过那晚的人，一定会觉得小东更适合去演《蓝色生死恋》，我们当哥们的，只能陪着他一杯接一杯的喝啤酒！我个人认为失恋喝白酒的更好，喝醉了什么都不知道！在分手后的那几天，小东常常出神，抱着枕头闻，那上面有MM的发香！网络游戏也不玩了，PS2也不玩了，一天到晚就泡在电脑面前看喜剧片，不停的傻笑！笑着笑着就抹几滴眼泪，然后接着笑！喜欢动作游戏的哥们看不下去了：“小东，哭个屁啊，走！今晚我带你去玩点男人的！”

从此以后，小东便常常和那喜欢动作游戏的哥们混迹于这个城市里的酒吧迪吧！失恋的痛苦慢慢从他身上消退，他常常说：“我不会再爱任何人了！”他两不停的换着女友，不停的玩着所谓的“爱情游戏”！

小东是幸运的，他有一个非常关心他的堂妹！说起这个堂妹，我不得不说下她的牛掰，当初小东和她玩《WE5》的时候，堂妹后场拿球就按射门键，足球理所当然的被小东队的守门员抱住，堂妹非常的惋惜的说道：“哎~差一点就进了！”她玩《蛊惑狼赛车》我们没人能跑的过她，她每次和我们玩就牛掰的说：“你们先开一圈吧！”言归正传，堂妹知道小东失恋后，告诉了小东一个秘密，堂妹有个同学，暗恋了小东5年了！小东这时已经习惯了“爱情游戏”多这样一个也无所谓！于是开始追求堂妹的同学！

既然堂妹的同学一直暗恋小东，那小东追求起来实在容易，没几回合，堂妹的同学就变成了小东又一个名义上的女友！就叫她小兰吧。其实，小兰对小东很好，绝对比小东的初恋对他好的多了，小东每次出车，小兰只要没课，一定会买些零食，水果什么的来送小东，小东没烟了，小兰就偷她爸的玉溪，云烟给小东！天气冷了，她会给小东买围巾！天气热了，她会在她家的店里拿几箱饮料给小东，我们当然也跟着沾光啦！小东就这样每天过着舒心的日子，玩着PS2，继续着“爱情游戏”！

如果小东这个时候能迷途知返，那故事就会象恋爱小说一样的完美！但是小东已经完全变了一个人了，不在是以前的纯情小男生了，他玩腻了小兰的感情和身体后，无情的抛弃了她，就象他的初恋抛弃他那样的抛弃了！我们都替小兰不值，堂妹也很长时间不理自己最喜欢的哥哥！小东依然玩着PS2，玩着电脑，玩着“爱情游戏”！

今年，小东25岁了！开始熬夜会冒很多胡须了，开始会计划着支配自己的工资了！在玩过很多PS2游戏，网络游戏和“爱情游戏”后，小东突然觉得其实游戏就那么回事，那些所谓的女友也和他一样，玩着“爱情游戏”！小东觉得很空虚，很寂寞！玩游戏也不会再有当年的激情，总是机械的按压着各种按键，反复的砍杀着各种面目狰狞的敌人！终于他自己开始烦了，腻了！

晚上，小东和堂妹在QQ上聊了很多很多，自己最喜爱的妹妹，一个月后就会由另一个男人来照顾她，保护她了！堂妹不会再象以前那样跟在自己后面说着：“哥哥，这个，哥哥，那个！”可爱的堂妹要出嫁了！小东看着QQ聊天栏里堂妹发过来的信息：“哥，你什么时候结婚啊？我想当姑姑呢！”小东的心莫名的疼了一下，仿佛被针扎那样！结婚，多么神圣的词语啊，他还能结婚吗？他还能爱谁？

躺在床上，小东把手机拿起来又放下的反复几次后，终于按下了堂妹给他的一个电话号码，是个65开头的一长串号码！经过漫长的等待后，电话那头传来很熟悉，但有些许陌生的声音！小东清了清喉咙：“恩...是我！在那边过的好吗？”小兰笑了笑：“很好啊，比和你在一起的时候好多了！”“还再恨我吗？”小东扣了扣手指问道。小兰还是笑着说：“不会啊，有爱就有恨，我不会恨你的，因为那样也代表我还爱你！”“毕业后会回来吗？”小东开始急噪了。“看情况吧，万一这边有谁追求我呢！呵呵”小兰笑的还是那么清脆！小东这下真的急了：“不行，你得回来，我爱你！我以前错了，我真的知道自己是错的！只有你是真的对我好，会关心我！你回来吧，我们重新开始！”小兰不笑了，悠悠的说道：“谢谢，但是你不觉得后悔的太迟了吗？好了，国际长途太贵了，再见吧！”小东还没来得及阻止，那头已经挂了电话了，小东听着电话里的忙音倒在了床上！

2005年中秋节，小东这晚出车！他坐在SS3 4000系里，望着天上圆圆的月亮，开始思考自己的人生，为什么人总是这样，再好的东西在身边的时候，你根本不会觉得！只有你失去它的时候，你才会明白它的珍贵！如果人生能象游戏一样S/L，那小东的今天会不会不同呢？小东带着这样的疑问，点燃了一只烟，没有吸，任它燃烧着！或许，燃烧的不只是香烟，还有其他的什么东西......

中秋的月亮真亮，照着小东在寝室里的PS2，那上面，是一层厚厚的灰！

【hopy原创集】

历史，正在发生

发帖人：hopy
点击数：875



地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=110209

清帝国乾隆末年，公元18世纪末，一个名叫曹雪芹的潦倒公子在北京城的一间庐舍里完成了一篇在随后两百多年里，世间引起轩然大波的鸿篇巨制《红楼梦》。这本最初由脂砚斋评述的现实主义巨著在当时的清政府及世俗的明枪暗箭下历经坎坷终得八十回传世。一时间，"经学家看到了易，道学家看到了淫，才子看见了缠绵，然后流言家看到了宫闱秘事，革命家看到了排满"。更有甚者，在江南有一大家闺秀痴迷其中不能自拔，其父母一怒之下将书稿付之一炬，此女竟大哭曰："奈何烧杀我宝玉！"。尤其不得不提到的是，在脂评本中由这么一段话：吾终觉可卿之死太过悲凉，终令雪芹改之……现行本中可卿之死由奸情外泄上吊自杀变为病逝，可见当时社会压力之大。然而时至今日，又有谁能说这部已经衍生出一门"红学"且被节选入中学语文教材的巨著是"禁书"？

时至20世纪80年代末，充斥着暴力、色情、血腥的美式漫画让美国的家长们再也无法忍受，一时漫画被冠以"精神鸦片"的帽子归入"黑五类"打入十八层地狱仿佛永世不得翻身……然而不久后，人们看到的是ESRB带来的严谨的分级制度和一个又一个新漫画英雄的诞生。读者只相信自己的眼睛看到的是好看的漫画，不会在乎旁人对它作何评论。

同样的事情发生在1989年七月，日本警方抓获了一名23岁的连环杀人嫌疑犯。这个名叫宫崎勤的年轻人四年间先后杀死了四名女童，还化名"今田勇子"将遇害者肢解后的骸骨寄到死者家中并附上作案声明。警方搜查其住宅时发现了大量动画相关资料以及色情变态录映带。此案一时轰动日本，在民众间激起轩然大波。媒体不约而同的将矛头指向了"OTAKU"众。此后日本政府开始对动漫市场进行严厉整肃，日本动漫业自此进入了长达五年的"冰河期"。试问，当消费者认为自己花钱买来的东西会对自己造成伤害时，他们还肯为此花钱吗？

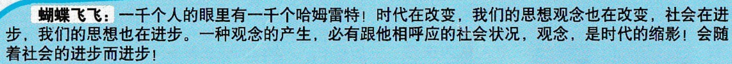
时间回溯到1982年，正是雅达利公司的游戏主机"Atari2600"的危机前夜。由于雅达利公司只注意硬件的普及，许多只为了赚钱的协力厂商纷纷投入，所以粗制软件到处泛滥。本就相当混乱的市场中，又出现了一些只有傻瓜才会购买的软件，再加上雅达利公司中的程序设计师因为赚了钱而纷纷离开，各自成立游戏开发组，导致雅达利公司软件开发能力降低，开始推出一些低水准的游戏，导致美国消费者终于对其失去信心。引发了令超过30亿美元的游戏业大崩溃，即"Atari Shock"。然而就在多数人认为电子游戏业"行将就木"的时候，来自日本一家京都老铺的红白相间的玩意儿却力挽狂澜。当时任天堂社长敏锐地看到："性能再优越的硬设备如果没有有趣的游戏软件配合，那就跟废铁没什么两样！对于游戏这个商品来说，由于不是生活必需品，一旦消费者觉得不好玩便会毫不犹豫地放弃，所以我们应该随时有存在的危机感！"。凭借"任天堂质量封条"和独占游戏载体制作的手段有力地控制了软件质量，重新赢得玩家地信任，可以说拯救了游戏业。

相似的危机不止一件。1997年，正是中国游戏业迎来新的发展契机之时。经历了《仙剑奇侠传》、《中关村启示录》等一批国产精品的中国玩家，热情和购买欲望都已"蓄势待发"。而此时的《血狮》在尚洋的宣传攻势下也已深入人心，可以说占尽了天时地利人和。甚至有人说：只要《血狮》不是块垃圾，他就会成功。然而事与愿违，当玩家进入这款充斥着粗陋的游戏画面、糟糕的游戏性甚至死机等种种恶性Bug的"国产游戏"时，感到的只有失望和愤怒。"垃圾！""骗子！"等词汇开始流传。随之而来的时大陆单机游戏的一蹶不振和至今的末落……"国产＝垃圾"，即使现在，玩家有几个脑子里没有存在着这样的念头？

历史的车轮滚到了2005年，一种奇特的现象出现在中国大陆游戏市场。一方面，网络游戏成为国家鼓励的产业，国外厂商纷纷吹响进军中国的号角。中国电子竞技选手在各项国际大赛中披金斩银势头不压奥运健儿。4月，网络游戏《魔兽世界》客户端首发竟然在全国各地不约而同的出现千人抢购的火爆场面。6月，神游中国推出了在海外发售刚刚半年的最新携带游戏主机NDS。7月，ChinaJoy在上海热热闹闹拉开了第三届展会的帷幕。9月，SONY第一次在大陆展出了PSP及一批相关游戏软件且有消息称行货将于11月上市；而神游中国第一次全球同步发布了任氏宠儿"Gameboy"一族的新成员GBM已于10月上市。10月下旬，盛大也公布其独自研发的国产携带娱乐媒体终端"EZmini"，从目前公布的资料来看其多媒体性能不亚于PSP。一切都是那么欣欣向荣。而另一方面，，是中国玩家对国产游戏持续性的"不满"以及习惯性地购买盗版和非法P2P下载，是陶宏开教授在媒体上对"青少年网瘾"的大声疾呼，是主流社会对"电子海洛因"依旧的不满。至于国产网络游戏，赚钱的倒是有，没人会说精品是哪款，粗制滥造的不在少数，领衔的龙头老大依旧是"山口山"、《天堂2》这样的舶来品。业内人士抱怨生存环境恶劣，玩家指责国内厂商缺乏诚意、"随便弄个垃圾来骗人"。家长、学校、老师继续徒劳的将"禁止学生玩游戏"作为重要工作来抓。不能不承认，玩物丧志者却有其人，古有高呼"奈何烧杀我宝玉"的千金小姐，电子游戏出现前有沉迷武侠小说看破红尘之士，而今是一个个逃课坐在网吧里的学生……然而，《红楼梦》成为传世之作，金大侠功成名就，游戏厂商和玩家之间却继续着口水仗。一个行业真正的危机，来自于生产者和消费者之间的信任危机。"宫崎案"如此，"Atari Shock"如此，"《血狮》事件"如此，而今的国产游戏业亦是如此！！







回贴

蝴蝶飞飞：一千个人的眼里有一千个哈姆雷特！时代在改变，我们的思想观念也在改变，社会在进步，我们的思想也在进步。一种观念的产生，必有跟他相呼应的社会状况，观念，是时代的缩影！会随着社会的进步而进步！

暗の使徒：我始终相信，中国游戏会从阴影中走出来的，那么就从我们的信任开始吧。最早的时候，把游戏铜板塞在袖子里，不小心滚到地上，因而被父亲暴打。后来我不屈地继续我的游戏道路，而且没有耽误学业，证明了游戏并不是如那些人所说的是洪水猛兽。我的母亲比较开明，一向支持娱乐无界，后来父亲也被我感化了。一家人一起玩TV游戏，感觉真的不错。

black_aben：这段游戏的历史将由我们来创造！

睡梦依香：家里虽然不是大官大富，不过家人身体健康，气氛祥和，这我已经很满足了。主要学业抓牢，事情办好，玩游戏光明正大点玩，我想你父母不会反对吧，抓住机会给他们灌输游戏理念。貌似我小学到高中，我们班的人被我们这帮人同化的。

阿神：记得高中那时去机厅玩被爷爷抓住,教育要以学习为主，如今在家玩PS2还是被爷爷教育:玩什么游戏啊,还不如去找个女孩子玩玩呢，时代果然在变啊！！！！

musouuu：小学时，我的游戏币曾在上课时掉下来，不知为什么，马上就有人叫是游戏币掉下来，终于引起老师的注意……我就不知道，他们怎么就知道是游戏币掉下来而不是普通硬币掉落，又何必那么激动，自己又不是没玩过……哎，当时有几个人就以看他人的窘相为乐。

电影《神话》观后感

地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=9&ID=108647
楼主 吴双 点击 991

剧情介绍

秦朝将军蒙毅（成龙饰）护送朝鲜公主玉漱（金喜善饰）入秦为妃，期间遭叛军伏击，二人紧握着手跌入瀑布……考古学家Jack（成龙饰）多年来缠绕着同一个梦，对梦中容颜脱俗的白衣女子神魂颠倒，感觉似近还远，想要找他却又无从入手。一天，好友William（梁家辉饰）前来邀请参与研究神秘漂浮力量的计划，Jack应允一同前往帝沙探秘。在圣殿中，灵棺悬于半空，二人看得目瞪口呆，William摘下祭檀上的宝石，灵棺突然失去浮力直堕地面。Jack与William刚好避开，却又被守墓者穷追，Jack意外坠落激流，幸被印度少女Samantha救起，还带他往前拜见高僧，得悉与殿中拾得的宝剑有着前世缘分。

热情的Samantha领着Jack翩翩起舞，这时军警来捉拿Jack，众人追赶到老鼠胶贴制造厂，衣服被胶贴粘住，边打边脱衣，最后要半裸着逃出厂房。Samantha依依不舍送Jack乘船返回中国，情深问他："我还会再见到你吗？你会记得我吗？"Jack感到似曾相识，心神再次牵引到梦中的神秘女子。

William喜见Jack大难不死，透露宝石研究结果发现它可抵御地心引力，于是决定再到西安秦俑博物馆寻找真相，Jack希望寻回梦境；William欲找宝石之谜。曾出身入死，但已信念迥异，两兄弟因如何处理找到的文物而激烈争吵，William坚持要将宝物据为己有进行研究。此时William得知十年来一直资助他的竟是被Jack揭发盗墓而被剥夺教授称号的古先生，二人因私心而勾结。

Jack与William乘直升机到郦山上空进入瀑布群的峡谷，里面竟有一条奇特的隧道，可通往悬浮的天宫！玉漱活生生的出现在Jack眼前，等待了数千年的玉漱以为是蒙毅信守承诺回来找她，非常感动；Jack也终于碰上梦寐以求的女子，两人誓要长相厮守。

古先生也尾随到了天宫，发难用枪指吓正在检宝石的William。至于Jack，生死一线间，又能否逃出生天，延续神话呢？

影评

今天看了大制作的电影《神话》，看完之后，心潮澎湃，很是激动，觉得本片值得一说，下面进入正题。

说实话，这部电影无论从故事情节、人物形象上，都比较俗套，没有什么太大的创新。但尽管如此，我还是被有些地方感动的一踏糊涂，甚至双目湿润。尤其是在看到玉漱公主为蒙毅而舞的那段（当时看到这里的感觉就是：他们明明相爱，但命运安排，却注定他们的爱是不会有结果的。他们彼此也知道这一点，但宁愿不去想这些，懂得珍惜这短暂的一刻，享受这美好的瞬间，给彼此留下美丽的回忆。）和后来蒙毅座骑"黑风"战死的那一刻（看到这里，似乎亦预感到了蒙毅的结局。尤其是在蒙毅说了那句："黑风，你已经尽忠了。"之后。）及影片结局时两人的爱情结局。看到这3个片段时，我都是双目湿润的。虽说感情这种东西是因人而异的，但最起码我觉得这部电影的感情戏写的还是不错。

另外本片现代部份的武打依然延续"成龙式武打"，但一些古代战争场面排的却很有气势，场面也很宏大（尤其是后来的那场古代战役。）[《神话》许多场景更是创下华语电影史上最磅礴场面，如一场在兰州黄河石林的外景，就从北京空运了上百批匹骏马到达拍摄场地、动用超过10万人次在场上厮杀；事后幕后特效小组利用武术小组讨论过后，利用多重角度拍摄得来的镜头加上逼真的计算机后制，重现秦朝千军万马两阵对峙的阵仗，并让一些高难度武打动作如两马互踢、冲向人群及与士兵对峙等，均能于同一时段及同一空间发生，成功营造出成龙一夫当关万夫莫敌的气势，大大地拓展了《神话》的格局。《神话》为找寻最符合故事背景的拍摄场地，游遍中国名山大川，从北京、甘肃、上海及云南，到印度的帝沙圣山、帝沙神殿和圣沙帝古墓等常人平常难以窥见之壮阔场面，均一一入镜。为配合剧情，成龙号令万军的决战场面，摄制队远赴甘肃省黄河石林及北京京西草原取景，并用超过10万名的真人演员组成秦军，重现古代沙场情景。另外，制作小组亦在上海影厂搭景，加上计算机特效，成为天宫的拍摄场地。西安秦俑博物馆、云南九乡的溶岩洞穴、郦山的悬崖瀑布，则成为了成龙所饰演的考古学家历险之旅的场景。]

本片的人物形象没什么特别出彩的，但金喜善塑造的"玉漱公主（丽妃）"这个形象，我个人到是很喜欢，觉得很纯洁、美丽、善良（有点像仙女。）。

至于演员的表演嘛，我觉得还可以。不管怎么说，都是一些有相当表演经验的演员嘛。在这里值得一提的到是金喜善。据说金喜善为了排这部戏苦学汉语，连片中的配音都是自己配的（如果是真的，那她的汉语说的还真不错，声音也很好听。）而且有一场戏是在一个很冷的地方拍的，当时大哥问金喜善行不行，金喜善说没问题。后来由于环境太冷，金喜善都被冻哭了，但她从头到尾也没说过一个苦字。事后大哥夸她不仅是个美丽的姑娘，也是一个敬业的好演员（说实话，本来看这部电影就是冲大哥去的，原来对金喜善没什么感觉，但后来发现金喜善真的不错，无论从外貌还是性格。说到"韩国第一美女"韩国人只承认金喜善哪。）。

我之所以说这部片比较俗套，大概是因为电影看的多了，有些麻木的缘故吧。凭心而论，这部电影有很多地方让我印象深刻，让我有很强烈的感触。最近的一些国外大片，如《神奇四侠》、《蝙蝠侠归来》等，根本都提不起看的欲望。

总之，一句话：这部电影是成龙大哥最近几年来难得的好片，不愧为爱情史诗，不愧为"神话"，强烈向各位没看过的朋友推荐！

（以上仅为本人观点，不到之处，还请海涵。）







伸向天空的双手 悠久的记忆

——给所有沉浸在0080回忆中的人

作者：耍猪　所属：同人故事

学校终于进行重新开学的仪式。从上次的破坏以来究竟过了多少时间？大概是1、2个星期吧，但对我来说时间如停止一般。

校长依旧在台上讲着不知何时会结束的发言。同伴们在津津有味地讨论着他们想象中的战争，充满浪漫和英雄色彩的战争。几周以前，我还和他们有着同样的想法，渴望驾驶着MS进行激烈的战斗。

此时，战争在我眼里却由希望转变为了恐惧，由神奇转变为了无休无止的悲伤。

同伴们无聊的议论使我感到厌倦，我只好将头望向了天空。天空是那么的清澈湛蓝，地球的天空是否也像这样？肯定不是！地球联邦军不断在破坏着人类那个蔚蓝色的故乡，所以巴尼才要阻止他们！

说到巴尼，他却永远看不到这样的天空了。

泪水无声的从我的眼角留了下来。

巴尼的笑容是如此的开朗，从第一见到就是如此。之后全是快乐的时光，中间当然穿插着烦恼，但巴尼快乐的声音一次次消除了我心中的不安。从彷徨到坚定，UC0079年的圣诞节，忙碌又充满着欢声笑语，我帮着巴尼修理那台废弃的扎古，嬉笑打闹着，一切的一切都如此安详，心中没有了以前的种种疑惑，巴尼的笑比以前更开朗了，其中还隐隐透露出了刚毅和坚定，那是我最喜欢看到的巴尼。



可命运的捉弄还是在任何人都没发觉的时候悄悄来到，出乎意料。可好像在什么时候梦见过这景象。

当发现的时候已经太晚了，巴尼为了保护殖民地远离核弹的毁灭用生命换来了NT－01的机能停止。可他不知道，和平在那之前已经传到了这个偏远的卫星上。

这时已经没必要讨论巴尼的付出到底有没有意义了。在一个无名的地点，一个无名战士完成了自己的梦想，默默的开始又默默的结束。在我眼里，巴尼是个大英雄，他在这个地方用壮烈的生命谱写了伟大的史诗篇章。历史长河中不知有多少个为了和巴尼一样的信仰而付出承重代价的无名英雄？纵然他们如飞蛾扑火一般，可没人能磨灭掉他们的功绩。纵然人类无意义的战斗仍然会延续下去，但就是巴尼他们让人类看到了希望，看到了从层层黑云中透露出的一点点曙光，他们正一丝丝的穿过厚重的云层照向大地，使人们能够沐浴阳光。现在我们能站在这里重新进入课堂，有多少人能够知道这背后的艰辛？

我的眼泪依旧在流，可不知刚才那悲伤的泪水了，心中交织着悲伤和希望，这两种感受的相互作用使我终于忍不住哭出了声音。同伴们被我这一行为吓坏了，连同老师一起不知所措的安慰着我。

如果没有这场战争，10年之后大家都会是什么样？巴尼肯定能和克莉丝姐姐开心地在一起；我或许能找一份好点的工作……

时间不能假设，现在我已没有愤怒，也没有怨恨。有的只是对未来的憧憬。巴尼梦想的和平，我不会让它轻易地被夺走。

我停止哭泣又仰望天空，已经不管边上的同伴和老师，我把双手笔直伸向天空作出拥抱天空的动作。

纯洁无瑕的天空中，我似乎又看到了巴尼的微笑。

现在的一切终会成为悠久的记忆，我暗自下了决定，以后我也要像巴尼一样，坚持自己的梦想，不管有多困难，我也不能放弃。

伸开双臂
如能触摸到蓝天
就能看到一个崭新的开始
勇往直前
如能踏上蓝天
一定可以和风一起遨游
虽然头顶上的蓝天如此遥远
但不放弃梦想和希望
就会获得自由的世界





木偶净琉璃

作者：孤绝　所属：杂文随笔

我是净琉璃，她说。

一

我的第一个主人是个六岁的小孩，叫友辛，长得如天使一般，有着很长的睫毛，微卷的棕发以及洁白的皮肤，甜美的笑容。友辛的父母常带他去游乐场，有一次，他把我从马戏棚里带了出来。这是老板送我的，他微笑着对父母说。他父母一如既往的相信了。

友辛的房间很干净，所有的玩具都放在床底的一个大箱子里。友辛不喜欢跟其他的小朋友玩，他更喜欢待在他的小房间里摆弄自己的手，或是坐在客厅里看着他妈妈忙碌的身影。

友辛爸爸回家的时间都不定时，有时给友辛带回玩具，友辛会很高兴地当着父母的面玩很久，尔后回到自己的房间就扔到床下的箱子里，触了我以外，没有任何玩具在他的生活里待着超过24小时。

友辛常偷偷跑到父母的房间门口看他们亲热。7岁生日后，他决定玩一个游戏，他擦了妈妈的口红印在爸爸的衬衫领口上。那天，父母大声的争吵声让他在房间里笑得喘不过气来。后来他又做了几次，终于父母决定离婚。在法庭上，他选择了母亲。

搬家的时候，他把床下的玩具都带走了，只将我留下。在离开他自己的房间时，他笑了，笑得眼泪都滴下来掉在我的胸口上，冰冰的。

于是，我就在这间房子里长久的住下来。

二

第二个住进这房间的是个画家。我不知道画家是不是都像他一样，屋子里一团遭，五颜六色的颜料随处可见，一身脏得像是从垃圾堆里爬出来似的，脸上写满了落魄。画家的脾气很差，常常在房间里乱砸东西。

有一天，跟画家一起回来的还有一个女人，一个眉间总带着忧郁味道的女人。长得不漂亮但却十分温柔。她白天帮画家收拾房间，做饭，洗衣服，晚上就把画家抱在怀里，像母亲对待孩子一样，嘴里哼着摇篮曲。画家的脾气便收敛了一些。

有天女人发现了我，就把我弄得干干净净，还给我套上了一件小衣服。她把我放在窗台上，帘子是白色的。每当微风吹过，帘子就会像波浪一样轻抚着我，女人这时就会转过头轻轻的笑一下。

这样的日子没过多久，画家的脾气又爆发了，且更甚于前，几乎每天都能听见女人发出的如幼兽般抽泣的声音。女人身上开始有了些伤痕，她也不再出门。每次听到画家的脚步声，她的身体都会病态的颤栗。画家不在的时候，她会把自己关在一个大书柜里，我甚至能听到她牙齿打架的声音，“格格格……”

终于有一天，画家画出了他心目中的画——一幅向日葵，红色的，如血一般的。作为庆祝，画家特地买了一瓶葡萄酒，女人也显得平静了，像一个木偶一样，摇曳在烛光里。她把画家抱在怀里，口中依然嘀咕着谁也听不懂的摇篮曲，手却将拿来切蛋糕的刀刺入了画家的身体。血溅在窗帘上，慢慢地流到了地上，就像一朵盛开着的红色向日葵。

三

第三个住进这里的是个叫雨的女孩，在这之前已经很久没人来到这里了。这个期间，我一直看着天空，望着那很深很深的地方，若有所思。

雨的心情会因为一通电话而变化。有时，雨会如小鸟般欢快的飞出房间；有时，她会扑在床上啕嚎大哭或是用一把小刀仔细的割着自己的手臂，每割一下就会停下片刻，然后再一下……

雨的电话的另一端从未出现在这间屋子里，或许是雨从未想让他来过，大约是这里很冷，因为雨每次都会对电话那头说，我这里好冷啊，好冷……

雨在这里也没住多久，有一天，她将自己打扮得很漂亮，坐在床边。整整一天，她没有打电话，只是那样静静的坐着。第二天，我就在窗边看着她那样直直的坠了下去，虽然她的眼睛是闭着的，不过我还是可以看到她眼角的那颗泪滴。

那天天气很好，很适合飞翔，我这样想到。

四

之后没有人再搬进来，却来了一只猫，她说她叫沙舞。沙舞是只尊贵的猫，这是她自己说的。她常在我这里睡午觉，久而久之，我便和她聊熟了。有一天，她说她爱上了邻居家的腊肠狗，我不以为然，因为上次她说爱上了她家的小老鼠波比，可为了永远和他在一起，她将他吞进了肚子。

但我还是提醒她，你主人不会让你跟一只狗撕混的。于是她便放弃了这个打算。日子一天天过去了，她还是每天都来和我聊天，不过，她的身影却越显老态。有一次，她问我，为什么这周围的一切都在改变，而你却依然的你呢？问完以后，她并没等我回答便离开了，走的时候显出一丝没落。

从那以后，我便再也没见过沙舞，也许她还是和那只腊肠狗私奔了吧，我有时会想。每当这时，我就会期待着有人能跟我聊聊天，究竟要多久才会有人搬来呢？我想着，眼神却早以飘到了那深深的天空，蔚蓝色的天空下，那些如丝般闪烁着的是什么呢？？？





金庸人物测试

(1)直接了当的说，你是？
A.极重视外表（往第2题）
B.较重视内在（往第3题）

START

(2)对于喜欢的人态度很积极？
是（往第4题）
否（往第6题）

(3)常常梦见喜欢的人？
是（往第7题）
否（往第5题）

(4)在街上巧遇自己暗恋的人，你会
A.邀请他一块去喝茶（往第6题）
B.只打招呼（往第15题）

(5)上课（上班）时，常盯着喜欢的人看。
是（往第8题）
否（往第2题）

(6)对于喜欢的人：
A.先从朋友做起（往第9题）
B.毫不犹地向他告白，决心一定要和他成为恋人。（往第17题）

(7)恋人比朋友还重要。
是（往第11题）
否（往第5题）

(8)不懂得适时地表白，即使是无聊的玩笑，也会使你脸红。
是（往第12题）
否（往第6题）

(9)曾经去过喜欢的人家里。
是（往第13题）
否（往第10题）

(10)暗恋之人曾主动与你说话。
是（往第19题）
否（往第17题）

(11)有很多异性朋友。
是（往第8题）
否（往第12题）

(12)暗恋的人如果搬了家：
A.马上寻找别的恋爱对象（往第9题）
B.即使分隔两地还是一心一意喜欢他。（往第13题）

(13)讨厌整天在一起的恋爱，重视拥有个人的时间及空间。
是（往第21题）
否（往第10题）

(14)喜欢照顾自己暗恋的人。
是（小龙女类型的人）
否（郭靖类型的人）

(15)情人节时不敢亲手送给他巧克力。
是（往第14题）
否（往第17题）

(16)当面向他告白，会感到十分难为情。
是（郭靖类型的人）
否（郭芙类型的人）

(17)不喜欢讲长时间的电话。
是（往第14题）
否（往第16题）

(18)若受到压力，便会倾出全力反抗。
是（杨过类型的人）
否（小龙女类型的人）

(19)有过（暗恋）及被告白的经验。
是（往第14题）
否（往第21题）

(20)你觉得那一种较好：
A.被告白（郭芙类型的人）
B.向人告白。（杨过类型的人）

(21)就算有人向你告白，如果不是自己喜欢的类型，便不会与他交往。
是（往第18题）
否（往第20题）

[小龙女]类型的人
内热外冷，清纯善良型的人。其实是属于较自闭、内向的性格但对于自己喜欢的事、物会全心去关注，虽不用言语直接说明，但会以行动不经意地流露爱意，在内心的澎湃热情之中还带点沉稳，和这类型的在一起应该会感到安心自在。



[杨过]类型的人
因为个性执着，对自己心仪的人会努力的守候在她（他）身旁，有时可能会不敢明明白白作出爱的告白，但专情的她（他），若遇到恋人的背叛，他必会使尽全力去挽回，是受压力愈大反弹愈大，永远不服输的人





[郭芙]类型的人
在喜欢的人面前总是无法表达出自己的本意，事后才自我抱怨不已，不过很懂得撒娇、耍赖、也很懂得主动讨人喜欢、与人聊天，因此异性朋友不少，只要能从失败中累积经验，极有可能成为大受欢迎的人。



[郭靖]类型的人
属于喜欢照顾别人的好大哥形象，把离家而自己闯江湖的黄蓉当做（可信赖的人）并和她彼此依赖相互照顾，是个温和体贴的对象。很容易与人接近这种亲和力正是你（你）的魅力所在。





向左走，

向右走！

To be or not to be, this is a question!

11月份星运座势



白羊座

(Aries)3月21日～4月20日
整体运：☆☆☆　爱情运：☆☆
投资理财运：☆☆　幸运物：纸牌

心情无法轻松快意，总觉得生活被一种莫名的压力限制住，让你不能随心所欲的追求自己想要的快乐，这种无形的捆绑，让你有些郁闷不乐，连带让自己的脸上也少了许多笑容，只好将心力转向目前手边的工作，试图透过忙碌让自己能稍微苦中作乐一番。不过在寄情于工作的同时，也别因此而忽略了亲密情人，对方虽然能懂事的体谅你，不过可不代表你就可以理所当然的不关心对方喔！



金牛座

(Taurus)4月21日～5月20日
整体运：☆☆☆　爱情运：☆☆☆
投资理财运：☆☆☆　幸运物：水晶制品

向来温文儒雅的你，本月固执得让人几乎想要尖叫，不论旁人是如何的软硬兼施，但你就是不想改变自己的原则作风，坚持要依自己的步调行事，择善固执虽然是件值得嘉许的事，但当大家对于你的选择都有所存疑的时候，你是否也该适时的暂停，再重新考虑一次自己的作法呢？否则可是会伤了你和许多人之间的情谊，到时候可不是随便道个歉，就能够让双方的关系能就此弭平的喔！有情人的你，这段时间要控制自己的情绪。而单身的人则可以因为参加活动，而从中认识新朋友。

双子座

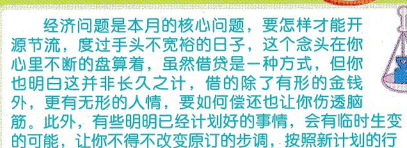
(Gemini)5月21日～6月20日
整体运：☆☆　爱情运：☆☆
投资理财运：☆☆☆　幸运物：石刻

工作的压力、紧张，开始反应在你的身体状况上，虽然你的创意都能获得赞赏并采用，但是相对的，你也因为熬夜、不按时用餐等等，而让自己的睡眠品质降低或是肠胃有了毛病，如果仍不加以留意，让自己充份休息，病痛可就会长期的困扰你了，在这样劳累的情况下，尤其更要注意肝脏方面的问题。外出交通也要小心，可能因为一个闪神，而让自己发生碰撞意外，即使没有受伤，但也够让人为你捏把冷汗了。仍然单身的你，对于自己想要什么样的感情觉得迷惘，虽然身边不乏对象，你也和他们保持着良好的互动，但真要你选择时，你又无法做出决定，甚至没有办法明白的指出原因，只好一天天的在迷惑和自问中度过；而已经有伴侣的人，则是无法和伴侣分享你的私密生活，对于无法取信于你，这点让对方觉得有些挫折，不知该如何才能真正成为你的亲密伴侣。



巨蟹座

(Cancer)6月21日～7月20日
整体运：☆☆☆　爱情运：☆☆☆
投资理财运：☆☆　幸运物：橡木



经济问题是本月的核心问题，要怎样才能开源节流，度过手头不宽裕的日子，这个念头在你心里不断的盘算着，虽然借贷是一种方式，但你也明白这并非长久之计，借的除了有形的金钱外，更有无形的人情，要如何偿还也让你伤透脑筋。此外，有些明明已经计划好的事情，会有临时生变的可能，让你不得不改变原订的步调，按照新计划的行程操课，这免不了又让你手忙脚乱了一番，但还好一切都仍能在你的掌握之中，放松待之即可。已有情人的你，这个月会在情人与朋友间左右为难，而目前还是单身的你，不妨张大眼睛留意一下，适合的人其实已经早在你身边，只是你一直将眼光放在遥远不切实际的地方，让自己平白浪费了时间。



狮子座

(Leo)7月21日～8月21日
整体运：☆☆☆　爱情运：☆☆☆
投资理财运：☆☆☆　幸运物：金属制品

个性强硬的你，当外在环境有不合理的地方时，你实在难以说服自己打从心里的屈服顺从，不管外在环境是指你的家庭或是工作，对你来说，只要不合理就是不合理，你绝对会为了保护自己而不惜与他人抗争，也使得你在本月容易上火，让旁人不敢靠近你，深怕一个不小心就会引爆你的怒气，而捱上一顿脾气。此外，你对许多事情有着自己的规划与行程，但是旁人却总是不断催促你赶快完成，这也是让你火气上升的原因之一呢！感情平稳的发展，有伴的人会觉得虽然热度不如过往，但是是被一种像家人般的温馨温暖所取代；仍然单身的你，则是将重心转向自己的工作事业，感情的风花雪月，你决定暂时先搁在一旁，完成自己的梦想才是要事。

处女座

(Virgo)8月22日～9月22日
整体运：☆☆☆　爱情运：☆☆☆
投资理财运：☆☆☆　幸运物：陶瓷



安排的行程总是受到阻碍，让你无法顺利的在原定时间内完成所有的工作，进度受到拖延，连带让你的表现也打了折扣，让旁人对你的办事能力开始有了质疑，在这样的情况下，对向来要求完美的你，不失为一种打击，只能闷着头埋首苦作，试图扳回颜面，但可惜成效不彰。你可以重新研究一下，在你的计划里是在哪些环节上容易延误进度，是不是太着重于某个环节？或许这个环节很重要，但不代表一定要做完它，才能接续后面的步骤喔！单身的人有很大的机会遇到和自己心灵契合的对象，让一向挑剔的你，也不知道该从何挑剔起。已经有情人的你，和另一半的感情也逐渐增温，让每天都带给对方不同的惊喜。

天秤座

(Libra)9月23日～10月22日
整体运：☆☆☆　爱情运：☆☆☆
投资理财运：☆☆　幸运物：粘土刻制

对于自己的物品要善加保管，否则随手一放，没有立即把物品归回原位，等到需要时，可能会让你找的汗流浃背，急的像热锅上的蚂蚁，如果是重要物品，可能会更加麻烦吧！和别人的约会也是一样，时间、地点都要记录下来，如果可以的话，尽可能的早点出门，预防路上塞车，千万不要拖到最后一刻，才急急忙忙的赶车，迟到事小，让其它准时到场的朋友为了等你而心情不好，这影响比较大吧！已经有情人的你，要适时的拉开距离，你的紧迫钉人，让对方觉得很不自在；至于单身的你也是一样，在追求心仪的对象时，如果太过紧迫钉人的话，会让对方感到恐惧，对你的好感也会因此减低喔！



天蝎座

(Scorpio)10月23日～11月22日
整体运：☆☆　爱情运：☆☆☆
投资理财运：☆☆☆　幸运物：果壳刻制



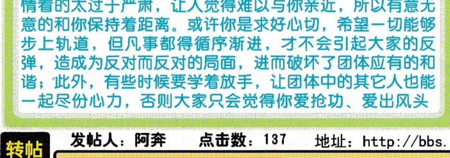
自我意识过重，不论身处的环境如何，你都坚持自己的看法才是正确的，丝毫没有转圜的空间，加上你散发出的拒绝讯息太过明显，明白得让旁人知难而退，让周遭的人也相当头痛，不知道该用什么方式和你沟通才好。放轻松一点，对方不见得有错，可能只是在表达方式上没那么精准，而让你误会了对方的意思，试着耐着性子，再多听一下对方话里真正的含意，相信你也会同意对方的看法。单身的你试着向对方说出自己的心意吧，对方也愿意相信你的确是真心诚意；至于已经有情人的你，趁秋意正浓时，为两人安排一场秋天之旅，让两人的恋情又回到当初热恋时光，彼此的关系也更加紧密。

射手座

(Sagittarius)11月23日～12月20日
整体运：☆☆☆　爱情运：☆☆☆
投资理财运：☆☆☆　幸运物：卵石



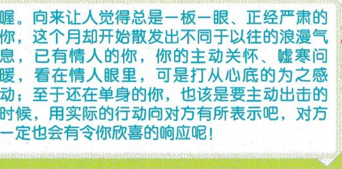
你很清楚这阵子的忙碌，都是为了之后的计画在铺路，所以也不会有太多的抱怨，而只是埋头努力工作，虽然限制了你的行动，无法随心所欲的玩乐，但毕竟只是过渡期，你愿意为了更长远的目标，暂时放弃眼前的安逸，以换取更大的回报。不过也要小心照顾自己的身体，这阵子因为过于劳累，很容易让健康亮起红灯，适时的放松，让自己尽可能的按照正常时间作息，才有本钱往前冲喔！感情运平平，有情人的你，倒是很适合和另一半规划两人的未来，至于单身的你在面对心仪的对象时，倒可以试试放长线钓大鱼，太过躁进可是会功亏一篑的。



魔羯座

(Capricorn) 12月21日～1月19日
整体运：☆☆☆　爱情运：☆☆☆
投资理财运：☆☆　幸运物：桜木

无法轻松自在的融入团体中，起因可能是你将许多事情看的太过于严肃，让人觉得难以与你亲近，所以有意无意的和你保持着距离。或许你是求好心切，希望一切能够步上轨道，但凡事都得循序渐进，才不会引起大家的反弹，造成为反对而反对的局面，进而破坏了团体应有的和谐；此外，有些时候要学着放手，让团体中的其它人也能一起尽份心力，否则大家只会觉得你爱抢功、爱出风头喔。向来让人觉得总是一板一眼、正经严肃的你，这个月却开始散发出不同于以往的浪漫气息，已有情人的你，你的主动关怀、嘘寒问暖，看在情人眼里，可是打从心底的为之感动；至于还在单身的你，也该是要主动出击的时候，用实际的行动向对方有所表示吧，对方一定也会有令你欣喜的响应呢！



水瓶座

(Aquarius)1月20日～2月18日
整体运：☆☆　爱情运：☆☆
投资理财运：☆☆☆　幸运物：塑料



本月的工作状况影响你甚巨，由于上级长官给予你不小的压力，让你不得不多花些心力在你的工作内容上，想着该如何破解主管丢给你的习题，而让双方都能达成双赢的局面。遗憾的是，你必须要独立完成这份工作，因为能够提供协助的人实在相当有限，还是靠自己的实力比较实在。这段时间你的情绪也比较混乱，做什么事都觉得不太踏实，尽可能的不要将这样的负面导入工作之中，会让你更加不愉快。由于本月的重心都被工作占据了，相对的，已有情人的你，能够分给情人的时间也大为降低，请你在忙碌之余，能衷心感谢你的贴心伴侣。尚在单身的你，则因为身边还没有出现能符合你标准的对象，在没有动心的情况下，感情世界还得再空白一阵子了。



双鱼座

(Pisces)2月19日～3月20日
整体运：☆☆☆　爱情运：☆☆☆
投资理财运：☆☆☆　幸运物：琉璃彩绘



有计划出国远行的人，可能会觉得计划进行的并不顺利，在申办的过程中，似乎都遇上各种不同的关卡，让你的行程一延再延，文件的作业往来也总是丢三落四的，让你烦不胜烦，忍不住想要对承办人员和单位发上一顿脾气。如果有其它人和你同时间申请，别人碰到的麻烦事就是比你少的多，让你觉得怎么那么不公平？其实如果你在申请之前就能先问清楚所需要的文件，提出申请前能一一检查，确定文件都准备齐全了，那中间过程也就可以减少很多不必要的麻烦。维持固定的联络，是拉近两人关系的方式，单身的你，如果不敢主动开口向对象表白心意的话，那么就请众家好友出马吧！已经有情人的你，如果无法常常陪在心仪对象身边的话，不妨维持固定的联络，像是电话、信件或者其它，让对方习惯你的存在。

转帖

文革时期的吵架……

发帖人：阿奔　点击数：137　地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=113051

“文革”时有一段时间，人们出门，无论说什么话，只要一开口，就必须说一句毛主席语录，然后再说要办的事。一天，我去供销社，进门就听到一个中学生和售货员的对话，堪称经典。

毛主席是世界人民心中的红太阳

中学生：“关心群众生活——给我拿支钢笔。”
售货员：“为人民服务——你买哪一种。”
中学生：“我们都是来自五湖四海——多拿几支让我挑挑。”
售货员：“反对自由主义——不让挑，买哪支拿哪支。”
中学生：“我们的责任是向人民负责——你就多拿几种让我挑挑吧。”
售货员：“在路线问题上没有调和的余地——说不挑就是不能挑。”
中学生：“凡是敌人反对的，我们就要拥护——为啥不让挑？
售货员：“凡是敌人拥护的，我们就要反对——不为啥，不让挑就是不让挑。”
中学生：“注意工作方法——有这样卖东西的吗？”
售货员：“一切权力归农会——爱买就买。”
中学生：“打倒土豪劣绅——你这什么工作态度？”
售货员：“友谊，还是侵略——咋的，你想打架？”
中学生：“凡是反动的东西，你不打他就不倒——你以为我怕你。”
我见两人的战争一触即发，就急忙上前调解：“要团结不要分裂——你们有话好好说。”
中学生：“将革命进行到底——我看你还能咋的。”
中学生：“人若犯我，我必犯人——你当个售货员啥了不起。”
我看他俩谁也不肯停止舌战，我便劝中学生一走了之：“敌进我退——你先走吧，明天再买。”
中学生听了，就顺势下了台阶，转身而去，他边走边说：“别了，司徒雷登——哼。”
售货员如得胜的将军立即回敬道：“一切反动派都是纸老虎——呸！”



转帖

日本动漫俗套大全

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=12&id=115615

楼主：呼吸不能说　点击：40

1、男主角十个有八个是刺猬头或扫把头。
2、主角低龄化，15岁以下的救世主一抓一大把。
3、男主角很多都是矮冬瓜。
4、男主角必定会有句经典口头禅。（喂喂，这个还要举例？小杰：我要去找我的爸爸，我的爸爸是一个猎人！叶：我一定要成为通灵王！龙马：你还有得学……！星矢：我们是女神的圣斗士！）
5、男配角中总有一个长发飘飘冷若冰山且帅得想毁容的家伙。
6、至少有一个或多个成熟性感女配角。
7、少年漫画中，朋友远比女朋友重要。
8、少年漫画中，女主角多数是陪衬的。
9、往往主人公前面都有一个高大的背影要追随，比如父亲、前辈、师傅等等。
10、往往最终boss就是你追随的那个人。
11、男主角起码要有蟑螂般的顽强的生命力，不然怎么熬得到最后打BOSS?
12、如果是闯关式打boss，每到一关遇上敌人，都会有一个伙伴抢着留下，并总要很酷的说：这里交给我！你们快走！
13、出场花俏废话很多的家伙通常很肉脚。
14、被人打到，为了加强效果，一定要飞出去撞断柱子或在墙壁上砸出一个大坑后倒着栽下来。
15、若要强调对方的攻击无效，表现手法就是除了脸上的一条细小血痕外毫发无伤。
16、若是我方败，至少要抱着和对方同归于尽。
17、若是对方败，最后留下的话不外是两句话：1。啊啊啊啊啊！我，我居然会败给你！2。能够和你一战，我死而无憾。
18、重要的人最后要死，留下来的最后一句话是：我…………能够认识某个角色太好了…………
19、丑陋的杂兵死了总被四分五裂，帅哥死了绝对全尸，脸上连伤痕都没有。
20、唤醒被人控制丧失理智发狂的人只有两个办法：拳头和吻
21、在双方变身，召唤，出绝招摆post和进行言语攻击时，对方都不会攻击（行内规定）。
22、遭到全身攻击，烂的都是上衣，没见过烂裤子的。
23、主角被打落悬崖还剩手挂住岩石时，敌人一定要来嘲笑一番并且踩他的手。（你丫的！警告你别再踩了啊！）
24、主角通常都要等HP=1的时候才爆发惊人的力量。
25、你若是再杀主角一个重要的人，可以引发他潜力的爆发。
26、更土一点，打到最后主角还是不敌，总要集合众人的力量发出必杀一击。（悟空那招“元气弹”万试万灵）
27、当你好不容易打完boss，却传来一阵狂笑声，原来boss后面还有一终极boss，晕！
28、但一般的boss好像除了征服世界毁灭人类之外没什么特别的爱好。
29、禁忌的绝招一旦使出都要付出沉重的代价。
30、预感了某人要死，头脑中总会飞快的闪现此人以往的音容笑貌。
31、说到上山修炼，总让人联想到穿着兜档布在瀑布底下冲水或和黑熊搏斗。
32、东京是最容易遭到毁灭的地方。
33、学校也是打斗集中地，所有的门门窗窗都逃不过毁灭的命运。
34、不良少年多数染头发，留飞机头，喜欢蹲在角落抽烟。
35、古装类的两个人决斗一定在空旷的草地，并刮起大风。过程总是两人一闪而过，落地，摆post，其中一个人倒地。
36、若主角一出场就被冠上“传说中的XXX”的称号，到了后期一定有比他更“传说”的人出现。
37、主角若有一段沧桑的过去，八成是和女人有关。
38、高达的自爆据说是最强的一招。
39、高达的毁灭标志着战争的结束。
40、体育类的，正式比赛之前一定要出点事，更可恶的是要用哪就伤哪。（例：踢足球的腿受伤，打网球的手受伤）
41、主角一般附有“天才”之称号或潜能。
42、只要有大型世界级比赛，中国队多数会进入四强。（小日本还蛮看好中国的）
43、但只要有中国队，他们穿的都是唐装。（－_－ 我还见过足球小将里面穿红卫兵服的，汗）
44、凡是怪盗，偷东西之前肯定要发通告。而且完事之后空逃几率比较大。
45、凡是侦探，肯定比在场的警察冷静数倍。
46、凡是高智商杀人犯，杀了人后绝对不会逃，硬要混在那堆人中等着别人来揭露自己的罪行。
47、侦探在开始推理之前，必定要说“真相只有一个”“犯人就在我们这群人当中”“我一定要把凶手找出来”之类增强气势的台词。
48、阴谋曝光后，杀人犯必定先声泪俱下的阐述杀人动机及经过，然后趁人不注意自杀。
49、美食类评判吃完主角做的东西总要做出常人无法想象的动作若干，夸张者可上天下地。
50、少年漫画家多数有着各种各样的不良习惯和癖好。



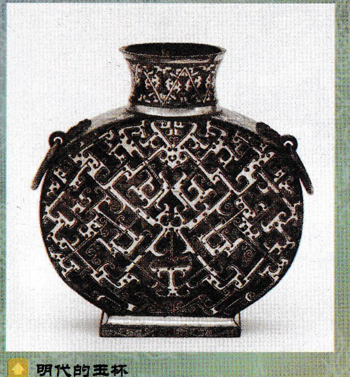
【图文】【美国史密森机构收藏的中国文物】

地址　http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=103505

楼主　四栖奴隶　点击　100

史密森机构有16座博物馆、美术馆和国家动物园，是全世界最大的博物馆系统。

史密森尼总共收藏逾1.42亿件世界各个国家艺术品和标本，史密森尼系统中有九座博物馆和美术馆位于国家广场（the National Mall）两侧，在华盛顿纪念碑和国会山庄之间。一座三层的地下建筑内设有两座博物馆和S．狄龙・利波雷中心（S. Dillon Ripley Center），该中心包括国际美术馆、办公室和教室。另有五座博物馆和国家动物园设在华盛顿的其他地方。库珀-休伊特（Cooper-Hewitt）和国立设计博物馆以及国立美洲印地安人博物馆设在纽约市。仅就中国绘画而言，美国收藏最多，史密森华盛顿弗利尔博物馆就有1200余幅；

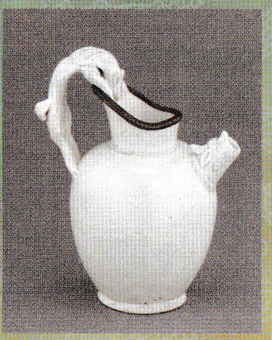


明代的玉杯





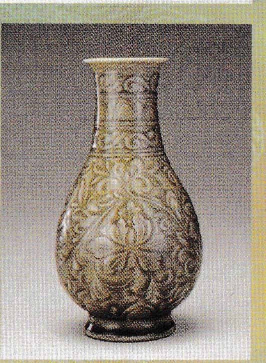
人面——所有国宝、青铜书都介绍的孤品

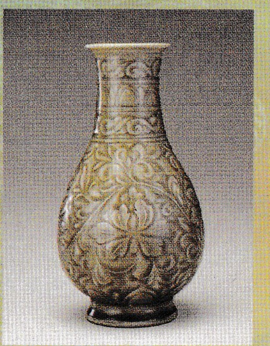


具有波斯风格的唐代白瓷

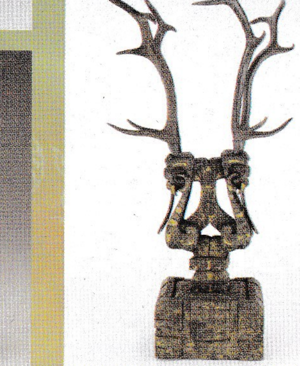
北魏石刻

元代，天王像，狙泽亮，佚名



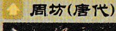


宋—金耀州窑的花瓶



东周—战国—楚





周昉(唐代)



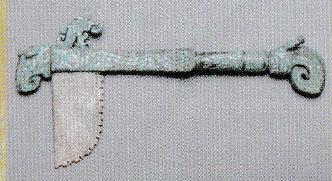
怀素—圣母贴拓片



子昂(摹本)



辟邪(东汉)



这个商代的铜戈狠稀奇，嵌满绿松石

地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=5&ID=120463

旺达 · 挣扎

[原创] 作者：余生一坠

猪笼城寨 HAPPY



主编：烟斗阿兄

所载文字和图片均来自levelup.cn 文章观点仅代表作者个人

levelup.cn奖励原创攻略计划进行中
二手交易专区开放

旺达我只玩了一周目。姑娘，马，孩子渐渐远去之后退出盘，放进盘包。到现在快一星期的时间内都没有再去碰这个游戏。没有再敢。

现在能坐在这里。听旺达的OST。安静的寻求早已被自己遗弃的文字。一同丢失的还有游戏曾经带给我的感动。

好久的感觉。坐上任何一趟车之前都有出游的恐惧症，怕失去生活中原本保持的很好的东西。

一坐上车之后就不想停下来。看着车窗外掠过的树和影，听旅行的音乐(要缓慢节奏，没有大起伏旋律的)，想车就这样一直一直开下去，最好永远不到目的地。也许是害怕不可知的未来，也许是害怕得到本来自己就将会预料到的悲伤，也许是害怕即使到了目的地得到一种生活同时失去一种生活。想这样一直一直行走，没有尽头。

游戏，更注重的是过程，我认为。结局在那里。如每个人都会死一样。知道会死，是不好的结局，但他会在那儿而且不因为自己的意志而转移，于是便接受这个事实。去欣赏路旁的不算漂亮的小花，却如此真实的生活。

旺达也如此。开始，他抱着自己的姑娘，经过那条长长的桥，天空还是蔚蓝。离开那个大陆，他不知道接下来给他的是什么。他惟一能告诉自己的就是至少他现在还能紧紧的抱着自己的姑娘。

当他举起那柄剑，白色的云和那纯粹的颜色就离去。也许这就注定了那个黑色的结局。

不管怎样，打破这里表面上的平静的人是他。

然后在空中飞舞，他不再能碰触到他的姑娘，他只能站在石台旁边看他的姑娘。能紧紧抓住的，是一座座巨象的突兀。用那柄剑刺出黑色的血液，释放黑色的灵魂。当黑色的线条铺满天地之后，自己做载体，把灵魂带回来。

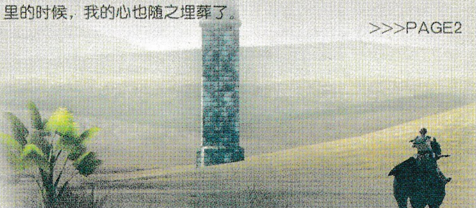
过程是痛苦的。每次都筋疲力尽。但当他醒来。他至少还能看到他的姑娘。阳光从穹顶泻下，铺一身的金色。如此美丽。而他不能停留。不管过程怎样，造成的结果怎样。他知道他只能这样，即使只有一丝的希望，但为了他的姑娘。

他紧紧抓住，这惟一的希望。

当最后族人到来，将剑穿过他的身体。角生出来。黑色的恶魔醒了。族人把剑扔进水里。黑色的恶魔被重新封印了。旺达，剩下的是黑色的影子，简单的轮廓，在巨大的力量下被拖走。他只能奋力的迎“风”前行。但只能慢慢后退。后退。他伸出双手，指向他的姑娘。能抓住的只有空气。

于是他挣扎，紧紧的抓住地板的突兀。他不能放弃，即使他知道他无能为力。力量渐渐失去。用尽自己最后一丝力气飞进水里的时候，我的心也随之埋葬了。

>>>PAGE2



重生，在我看来没有什么意义。没有思想的肉体不是本来的人。当姑娘醒过来的时候即使那个长角的曾经爱过她为他付出的身体在那里，即使有温度，但那个灵魂已经走了。

这是一个关于生死和爱情的故事。除了最后，通篇没有什么大的感情起伏。但是一直让人的心在空中悬着。我们控制旺达，让他和巨像挣扎，让他紧紧抓住他所能抓住的任何东西。我的手心总是充满汗水。按R1的手指每次放倒巨象后都僵硬、酸痛。每次在风中飞舞，每次从空中坠落，每次倒在黑暗中，任凭黑色乱走的线穿过身体的时候，我的心都说不出的……平静。

游戏自始至终给人的都是一种平静。骑着马奔驰在一望无尽的草原上，看着阳光洒在物体上，触摸高山顶略过的风，依在小石碑旁休息，不时停下抬头看飘过的云，当13巨像破土而出在空中盘旋的时候我下马，静静的看着他游走，在空中美丽的线条让我的心迷醉。即使在巨像肩膀飞舞，那闪过的背景如车窗外的树和影，让我感觉自己在行走。那种在路上的感觉，如此真切。

旺达作为一个游戏给我们太多的感受。不是用激烈的方式，而是那么自然的，添满感情。充分的快要溢出来的感情。那娴静的自由在日常忙碌的生活中看似是何等的奢侈。

这些年。除了偶尔游戏剧情上给我的感动外，游戏给我的是思考。不是童年时候那普通的不能再简单的快乐了。因为我不再是孩子。22岁。仍然是一个学生。说自己是一个男人，但自己应该担负的那份责任在哪。自欺欺人的感动和被感动着。生活，失去并且被失去着。我们在路上走。太孤单。有时候和一个另外的人并肩而行，之后分开。生活充满失去和得到。当失去时候我们痛苦我们的失去，当得到的时候我们大笑我们的得到。疯狂表露着自己的感情。但是忽然，好累。大起大落的生活。曾经如此努力的挣扎着，迎着阻力努力着，向着自己的方向走着，紧紧抓住身边一切可以抓住的东西。但还是不停地失去和被失去。

于是便只想那样平静地看着树和影掠过。

游戏对于我，是生活的一部分。因为我的生活没能有那样动人的故事，没能有那样美丽的风景。我向往FF里那美丽到一塌糊涂的世界，在游戏里看美丽的色彩游走。

后来ICO让我停下来，在游戏里看树底下晃动的影和斑驳的光点。旺达让我停下来，在游戏里看蓝的天空。我好感谢这个游戏。他给我的太多，需要一段时间去消化，去理解。早上，踏出门不想着赶时间，而停下来感受下秋的晨的温暖的阳光，一天也会有安静的心。

所以不再去碰触那个游戏，那个告诉我美丽却注定悲伤的结局。在路上行走。

现在耳边回响汪达OST里的风声，我的心平静。如水。

levelup.cn

热门帖导读

游戏专区

帖子 [UP TEAM]叹Langrisser3的得与失
地址 http://bbs.levelup.cn/dispbbs.asp?boardID=30&ID=120108
楼主 shining0083 点击 239 内容 玩友shining0083《梦幻模拟战3》……

帖子 如果有一天FF8被国内媒体拍成电影，大家希望谁做主角？
地址 http://bbs.levelup.cn/dispbbs.asp?boardID=5&ID=120833
楼主 无劫 点击 443 内容 你希望是谁呢？

帖子 [LVUP原创]这边风景亦好----向你展示一个多姿多彩的PDA世界
地址 http://bbs.levelup.cn/dispbbs.asp?boardID=6&ID=116936
楼主 座头市 点击 664 内容 超详细关于PDA的资料帖

帖子 魂斗罗水下8关截图——特感谢网友提供的水下8关rom
地址 http://bbs.levelup.cn/dispbbs.asp?boardID=5&ID=117610
楼主 我爱一根才 点击 2514 内容 又来水下8关？真的假的啊？

POP专区

帖子 [原创]惟一一一部你不应该错过的美版恐怖片----沛沛评电影《saw》
地址 http://bbs.levelup.cn/dispbbs.asp?boardID=9&ID=121466
楼主 zhangpeicua 点击 359 内容 它的出现颇有些机缘巧合的味道……

帖子 LEVEL UP！经典游戏音乐下载
地址 http://bbs.levelup.cn/dispbbs.asp?boardID=14&ID=42607
楼主 刀疤 点击 13089 内容 已经更新至LEVEL143了！

帖子 路过的请留下你所在城市的名字
地址 http://bbs.levelup.cn/dispbbs.asp?boardID=12&ID=115074
楼主 蓝色夏威夷 点击 1698 内容 说说你那里有什么好玩的地方……

帖子 让你脊背发凉的10个故事
地址 http://bbs.levelup.cn/dispbbs.asp?boardID=12&ID=121196
楼主 frank810 点击 220 内容 果然凉……

流星

楼主：对不起我爱你 点击：68

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=115087

雨
气息
笼罩着
心碎的你
泪水在伴随
是心渴望幸福
让视线穿透泪水
畅游在无边的星空
感受流星消逝的声音
感悟流星燃烧了的真谛
留住天空的那一条流星痕
珍藏在心里让回忆拥它入怀
多年的梦曾经的幸福快乐
让它留在往昔的夜幕中
从此不牵挂不再悲伤
交给流星你的伤心
让永远跟随流失
重拾往时自信
打点起行装
梦醒时分
雨停息
阳光
晴

【搞笑一品堂】

很拽的英文翻译，开创中式英文

楼主 苍之死神 点击 123 地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=122284

1. we two who and who?
 咱俩谁跟谁
2. how are you ? how old are you?
 怎么是你，怎么老是你？
3. you don't bird me,I don't bird you
 你不鸟我，我也不鸟你
4. you have seed I will give you some color to see see,brothers ! together up !
 你有种，我要给你点颜色瞧瞧，兄弟们，一起上！
5. hello everybody! if you have something to say,then say! if you have nothing to say,go home!
 有事起奏，无事退朝
6. you me you me
 彼此彼此
7. You Give Me Stop!
 你给我站住！
8. know is know noknow is noknow
 知之为知之，不知为不知……
9. WATCH SISTER
 表妹
10. dragon born dragon,chicken born chicken,mouse' son can make hole!
 龙生龙，凤生凤，老鼠的儿子打地洞
11. American Chinese not enough
 美中不足
12. one car come one car go ,two car pengpeng,people die
 车祸现场描述
13. heart flower angry open
 心花怒放
14. go past no mistake past
 走过路过，不要错过
15. 小明：I am sorry!
 老外：I am sorry too!
 小明：I am sorry three!
 老外：What are you sorry for?
 小明：I am sorry five!
16. If you want money,I have no,if you want life,I have one!
 要钱没有，要命一条
17. I call Li old big. toyear 25.
 我叫李老大，今年25。
18. you have two down son.
 你有两下子。
19. as far as you go to die
 有多远，死多远！
20. I give you face you don't wanna face,you lose you face,I turn my face
 给你脸你不要脸，你丢脸，我翻脸

地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=5&ID=118255
作者：UP TEAM/神之炼金术师 点击：335

原创

魔鬼泪痕之边缘

——记DMC3背后的古典文化

维吉尔回头望着远处的曙光，安慰我说，那就是我们的希望。
——《神曲》第八篇 净界

那个冷酷的维吉尔能有这种表现？——别被上面这句话吓倒，这是《神曲》中维吉尔的戏份。来往人魔两界，驰骋众魔之间，习惯了重金属音乐下的刀光剑影，你有没有爱屋及乌、前去翻看历史上真实的但丁演绎的绵亘世纪的著作？还有耳熟能详的七宗罪，充满奇色彩的希腊罗马神话……看到这些画着的字母，你有没有发出会心一笑？在DMC3特别版发售之际，就由我带个头，让大家重温一下容易被忽略的DMC3边缘文化吧~~~

但丁（Alighieri Dante）

DMC3中人尽皆知的红衣白发酷小子，爱耍帅，爱搞怪，刀枪棍棒样样精通，热血而善良的小孩（我觉得）。

现实中也是意大利中世纪的一位政治思想家、修辞学家、哲学家，也是世界上最伟大的诗人和作家之一。他出生在佛罗伦萨一个贵族的家庭，终生热衷政治并一度成为佛罗伦萨6位最高执政官之一。也是因为政治原因，但丁于44岁时被逐出家乡，从此开始四处漂泊，几乎不得不靠求援来维持生活。在流亡期间，但丁完成了他的不朽杰作——叙事诗《神曲》。这部作品一方面给中世纪以艺术性的总结，另一方面又显示出文艺复兴时代人文主义思想的曙光。它以构思的宏伟、思想的凝聚、人物的描写、艺术的熟练和富有感情的道德力量而在欧洲文学史占有突出的位置。但丁作为一位继往开来的诗人，与莎士比亚、歌德一起被称为西欧文学史上的三大天才巨匠。

维吉尔（Vergilius，Publius V.Maro）

但丁的孪生哥哥，性格冷漠无情，视力量至上，总之与弟弟的反差极大。

古罗马奥古斯都时期最重要的诗人之一。他出生于阿尔卑斯山南高卢曼图亚附近的安得斯村。在家乡受过基础教育后，去罗马和南意大利，攻读哲学及数学、医学。约公元前44年他回到故乡，一边务农，一边从事诗歌创作。维吉尔作品著有诗集《牧歌》、《农事诗》，代表作是史诗《埃涅阿斯纪》。他于公元前29年开始写作此诗，逝世前完成初稿，逝世后由友人发表。此诗描述了女神维纳斯之子埃涅阿斯建成罗马的神话传说，借用神话传说歌颂罗马国家，歌颂奥古斯都统治的历史必然性。《埃涅阿斯纪》是欧洲文学史上第一部个人创作的史诗，自问世到现在，一直受到很高评价。维吉尔是但丁最崇敬的诗人，在《神曲》中，但丁把维吉尔描写成自己的领路者、守护者，是个睿智勇敢的圣人。

地域先驱（Vanguard）

Mission 02的BOSS，身形巨大，手执镰刀，没什么个性可言（本身不会说人话没办法推断个性啊）。DMC3中七宗罪系列杂兵的首领。

《圣经》的七宗罪，分别是暴食、贪婪、懒惰、嫉妒、骄傲、愤怒、色欲(Greed,Gluttony,Sloth,Envy,Pride,Wrath,Lust)。《神曲》中的炼狱分为此七层，但丁和维吉尔入内时被守护天使在额前刻上7个P字，代表七宗罪，以后每上升一层，天使便拭去一个P字。炼狱的灵魂和地狱的灵魂犯了相同的罪过，但程度较轻，并已悔悟。

克尔布鲁斯（Cerberus）

Mission 03的BOSS，看守恶魔之塔入口的可怜狗狗-_-。被但丁嬉皮笑脸吵着闹着要拉出去散步溜狗挖苦个够、终归还要背负被主角PK掉的命运的它，在神话里可没有这么丢脸——

它源于希腊神话。著名的地狱守门犬，大地女神之女厄卡德娜和喷火巨人提丰生下的怪物。它有三个头，眼睛红得吓人，生着龙尾和长长的爪子。生性凶猛，弱点是惧怕阳光。大力神赫尔克里斯的十二个任务之一就是把它拖到太阳下从而制服它。《神曲》中它是地狱第三层的看守者，每天都像狗一般向着那些可怜的幽魂狂叫。要是哪个灵魂惹怒了它，它就会凶狠地用锋利的爪子抓住灵魂，并把其撕得四分五裂。

阿耆尼&楼陀罗（Agni & Rudra）

Mission 05的BOSS，兄弟俩一唱一和耍贫嘴耍得让主角不耐烦的双生巨人，分别是火神和风神。

源于印度神话。地界诸神中以火神阿耆尼最受崇敬，《梨俱吠陀》中有关他的颂诗约二百余首，他后来演变成婆罗门教中的梵天(Brahma)。空界诸神有协同主神因陀罗作战的一群暴风神摩录多，他们的父亲就是楼陀罗。他手持雷杵，以电为箭，凶猛异常，被称为天国的野猪（我汗……），后演变成婆罗门教和印度教的三大主神之一——湿婆（再汗……）。

涅娃（Nevan）

Mission 09的BOSS，司雷电的性感妖艳蝙蝠女，曾经被斯巴达封印。

源于凯尔特神话。她是巴德汉卡斯三姐妹中最小的一个，加奴一族主神诺亚查的妻子，喜欢在战场上飞驰，鼓舞士气、引领勇士英魂，犹如女战神般的存在。涅娃本身有“毒之女”和“狂乱军神”之称，喜欢令人们不分敌我，自相残杀。因此她的形象并不是正义的，她主司杀戮、复仇和死亡，鼓励残虐无道的行为，煽动战士们的恶意。后来在和邪眼魔王巴洛尔的战斗中与丈夫诺亚察一同死去。

贝奥武甫（Beowulf）

Mission 11的BOSS，和斯巴达过节颇深的长翅膀的大怪物。

这是一位武士的名字，著名的斩龙英雄，根据7至8世纪的英国史诗《贝奥武甫》而来。在《贝奥武甫》中有一段关于龙的故事，讲述的是一条看守一批宝物约300年之久的巨龙因一次意外失窃而震怒，开始破坏整个王国，最后被贝奥武甫杀死，而贝奥武甫也因被龙牙咬伤而死去。

格律翁（Geryon）

Mission 12的BOSS，原是许多英雄骑过的著名战马，但沾染了魔界的瘴气后化身成野性难驯的怪物。

源于希腊神话的它不是马，而是居住在大西洋伽狄拉海湾厄里茨阿岛上的三头六臂的巨人，是世界闻名的富户、绰号“黄金宝剑”的伊比利亚国王的四个儿子之一。革律翁拥有一群棕里透红的牛，交由另一个巨人和双头犬奥特休斯替他看管。把这群牛带回给国王欧律斯透斯也是赫尔克里斯的十二个任务之一。在击败看管牛群的巨人和双头犬之后，赫尔克里斯受到革律翁的追击，他用一枝在九头蛇血液中浸泡过的箭射穿了革律翁三个躯体连接处的腹部，最终将其杀死。

《神曲》中将其描写成一个来自海底深渊的魔兽，人面蛇身，两只利爪，尾巴象毒蝎一样，是欺诈者的化身。

叛逆（Rebellion）

游戏初始但丁随身携带的魔剑，是斯巴达留下的遗物。

《神曲》地狱篇的科赛特斯冥河是专门吞没背叛者的地方，河面冻冰，每个受罚的背叛者露出半个脑袋在外面，身子在冰水里不得动弹。犹大和卢奇菲罗就在那里。

阿尔忒弥斯（Artemis）

可以发射紫色追踪光弹的镭射枪。

源于希腊神话（罗马神话里的戴安娜），又名欣西雅，以出生地迪洛斯岛的欣瑟山而得名。她是阿波罗孪生姐姐，也是猎户座奥赖温的恋人，其神殿在古代曾列世界七大奇迹之一。诗人笔下的她是一个三体合一的女神，在空中是月神西伦（拉丁文叫“露娜”），在地上是狩猎女神阿尔忒弥斯，在阴间和黑暗的阳间是月阴女神海卡蒂。

不是古典文化的题内话——Devil May Cry & Devil May Care

DMC最初的名字是Devil May Care，因为与电影重名，最后才改为Devil May Cry。这个改动很绝妙，英语里cry既有嚎叫的意思，又有哭泣的意思。对于敌人来说，见到但丁恐怕要吓得又哭又叫，对于但丁来说，即使是恶魔，他也有哭的权力。还记得DMC3终盘时但丁和雷蒂的对白吗？那之前维吉尔一刀划破但丁伸过去拉他的手，永远坠入魔界。但丁孤身回到有雷蒂等着他的人界，沉默地仰望灰色的天空。

“Are you crying?”

你在哭吗？

“Devils never cry.”

恶魔从来不会哭泣。

“But…maybe somewhere out there even a devil may cry when he loses a loved one.”

但也许就在某个地方，当恶魔失去了所爱之人时——就算他是恶魔，他也会哭泣吧。

《神曲》第三十篇有这样一段描写：

一路陪伴我的维吉尔，到了这个时候，已经完成自己的使命，离我而去。倍感孤独的我，不禁失声哭了起来。天上的那位小姐听见我的哭声，就对我说：“别再哭泣了，维吉尔虽然离你而去，但今后在你遇到个人无法克服的困难时，还有我竭尽全力地来帮助你。”

说话的是贝亚特丽齐，但丁早夭的初恋情人。她是在《神曲》中接续维吉尔引领但丁走进极乐园之门的天使。

DMC一代女主角翠西的这个名字就是意大利名“贝雅特丽齐”的昵称，但我认为三代的雷蒂更适合这个形象。毕竟DMC3是交待兄弟羁绊的专场，是像《神曲》一样围绕但丁和维吉尔两个人展开的故事。作为恶魔事务所的最初命名人，雷蒂亦是有着举足轻重地位的女孩。

转帖 冯小刚贺岁片的十大经典台词



http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=9&ID=93267　楼主　老曹　点击　1162

第十名　影片《大腕》　角色：尤优（葛优扮）

“No，他（皇帝）有很多漂亮的女人，如果他有心情的话，可以每天换一个，而且不用花钱，都是朝廷给他养着。我只有一个女人，还跟我离婚了，我的一生才是悲剧的。No money，no women才是悲剧的。悲剧怎么说？”

评语：一个只懂说Hello的摄影师要给一个好莱坞大导演讲解中国古代皇帝的幸福生活，可不是一件容易的事情。不过这依然难不到北京的侃爷，一句“No money，no women”算是极好地把握住了悲剧一词的深刻内涵。如此这般的国际化接轨交流，即便是一流的翻译专家或许也是望尘莫及。

第九名　影片《手机》　角色：费墨（张国立扮）

“做人要厚道！”

评语：精炼是优秀台词的最大要素，区区五个字居然能够将正面、反面的意思统统一网打尽，不愧出自教授之口。其中的意味深长，或许唯有费墨与严守一这对狐朋狗友才能相互领会其中的含义吧。

第八名　影片《不见不散》　角色：李清（徐帆扮）

“李清啊李清，你怎么不长记性啊！又让那个狗东西给骗了。”

评语：冯氏影片中的女性角色再漂亮也都只能当葛优的绿叶，始终都不能抢得观众更多的关注目光。究其原因是因为女星们嘴皮子功夫不够，难以在嘴上胜过葛优一招半式。李清的这一句台词出自徐帆之口，也算是替包括徐帆在内所有女角肺腑之言吧。

第七名　影片《不见不散》　角色：刘元（葛优扮）

“黑夜给了我黑色的眼睛，我却用鼻孔迎接光明。”

评语：一句略带忧伤的诗句，被刘元信手捻来，表述自己“失明”的苦闷，自然能够轻而易举地骗取李清发自内心真诚的同情。正是这句话才使得后来爱情力量催生的复明显得更加富有艺术效果。高超的骗术不是一天练成的，没有严格的修炼和扎实的文化底蕴怎么可以达到如此高的境界？

第六名　影片《天下无贼》　角色：黎叔（葛优扮）

“我本将心向明月，奈何明月照沟渠。”

评语：谁说冯小刚的影片没有品味，一个出没江湖的老贼出口成章，用典雅的古典诗词恰如其分地表露自己爱才惜才的心理，以及无法得到“二十世纪最贵人才”的惋惜之情，听者无不动容，闻者都要扼腕。

第五名　影片《没完没了》　角色：阮大伟（傅彪扮）

“OK，OK，OK！”

评语：此句台词虽然简单，但是要想听出一定的效果，必须要讲求念白时候的语境、语气、速度等要素，缺一不可，还有就是那个念台词的人。 在这里缅怀彪哥……

第四名　影片《不见不散》　角色：刘元（葛优扮）

“这是喜马拉雅山，这是尼泊尔，这是青藏高原。由于印度洋暖湿气流的影响，尼泊尔王国温暖湿润，四季如春，而山的北麓由于寒冷则终年积雪，如果沿着山腰打开一条通路，将湿气引到山的这一边来，那中国的青藏高原该会变成多少鱼米之乡啊！”

评语：不要以为贺岁片都是瞎胡闹的东西，难道包含如此深奥科学理念的思维，配合葛优授课时的板书与悉心讲解，你不会油然产生一种科学激情撞击着你的胸膛吗？青藏高原变成鱼米之乡，这种科学院院士才会有的智慧火花如今也会在贺岁片中迸发闪光，你还能说什么呢？

第三名　影片《甲方乙方》　角色：厨子（李琦扮）

“打死我也不说。”

评语：贺岁片对于内地始于《甲方乙方》，确切地说就是始于这句简单而又普通的台词。一个懦弱的厨子，正式因为这句话才在众人的眼中变得坚不可摧。这就是梦想可以达到的高度。

第二名　影片《手机》　角色：费墨（张国立扮）

“二十年多年了，确实有些审美疲劳！还是农业社会好呀！那个时候交通通讯都不发达。上京赶考，几年不回，回来的时候，你说什么都是成立的！（掏出自己的手机）现在……近，太近，近得人喘不过气来！”

评语：堂堂一个教授，对于农业社会与现代社会的区别通过一件小事就能看得那么透彻，更何况他的疲劳理论呢。所以 “审美疲劳”论能够被公众广泛接受，并且在2004年大行其道，等到广泛推广。福兮祸兮？

第一名　影片《大腕》　角色：神经病患者（李成儒扮）

“一定得选最好的黄金地带，雇法国设计师，建就得建最高档次的公寓，电梯直接入户，不行最少也得四千平米。什么宽带呀，光缆啊呀，卫星啊呀，能给他接的全给他按上。楼上有花园，楼里有游泳池，楼里站一英国管家，戴一假发，特绅士的那种。业主一进门甭管有事没事都得跟人家说：May I help you sir？”一口地道的英国伦敦腔，倍有面子！社区里再建一所贵族学校，教材用哈佛儿，一年光学费就得几万美金。再建一所美国诊所，二十四小时候诊。就是一个字：贵！看感冒就得花个万八千的。周围邻居不是开宝马就是开奔驰，你要是开一日本车，你都不好意思跟人家打招呼……你说这样的公寓一平米得卖多少钱？（我觉得怎么着也得二千美金吧？）二千美金？那是成本！四千美金起。你别嫌贵，还不打折。你得研究业主的购物心理，愿意掏二千美金买房的业主，根本不在乎再多掏二千。什么叫成功人士，你知道吗？成功人士就是买什么东西，都买最贵的，不买最好的！所以，我们做地产的口号就是：不求最好，但求最贵！”

评语：虽然是一个神经病患者的狂放之词，但也言之凿凿，自成一章。难怪乎在这个基础上众多好事者推出了老婆版、CS版、考研版等诸多版本，全民发神经，个个都大腕。冯小刚啊冯小刚，就是这样折腾得我们不消停……

[转帖] 串字



楼主：owaru
点击：165

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=119333

1.有一次，我同学询问我另一个同学在医院是哪一科的，我记不太清楚了，觉得又像是内科又像是针灸科，结果就说她是：内疚科的。

2.一男生看到舅舅：“买舅啊，二菜！“　舅舅：“这孩子，这么大话了，连人都不会说！　”

3.我上学时候的团支书特别不会说话，我入团的时候只有我和另一个女生(属于惨不忍睹那种)，我们的团支书主持的时候毫不犹豫就说：今天是两位同学大喜的日子，其余同学全体笑翻—_—0过了一个学期又是这位老兄主持另一位同学的入团仪式的时候说道：“欢迎XXX同学加入我们这个神秘的组织中来……”

4.我有一特腼腆的男同学，去食堂打早饭，窗口里那伙计问他：“要点儿什么？”他低着头说：“我要……我要……一个包子和一个包子。”那伙计盯了他半天，说：“你要什么呢？再说一遍？”　“我要一个包子和一个包子……哦不！一个包子和一个面包！”　伙计FAINT！

5.大学时候，一同学和我争论问题，一时处于下风，情急中一拍桌子起身大叫：你胡说，我又不是不傻！”

6.有次我妹妹给我介绍一支曲子，她说叫“少女的衬裤”，我心下诧异，拿过CD来一看，是“少女的祈祷”……

7.小学老师在公开课之前“抚慰”我们紧张的心情，说道：“大家不用紧张，到了课堂不要东张西望，台下坐的还不都是人，不都是长着两个鼻子，一个眼睛嘛！”

8.上英语课，老师：“good　morning　，teacher。”学生：“good morning ，student。”全班皆倒。

9.小时候冰棍雪糕的一般都是推着自行车叫卖，有一次，在屋子里听一阿姨喊：新来的雪糕，热乎的。(估计阿姨以前是卖油饼油条的)

10.我一个同学给另一个朋友打电话，对方的爷爷接的，那同学不知道在想什么，张嘴就是：“爷爷，我是奶奶……”突然觉得不对，哐一下就把电话挂了……

11.我和妹妹小时候在家玩，她假装一个侠女，很警觉地竖着耳朵听听外面，然后一脸警惕地跟我说：“哎？不对大头啊！”

12.单位同事看报纸，说：“刘晓庆没结婚就生了个孩子，叫云云。”我们赶忙拿着报纸找，不见。她走过来给我们指，一看，是“刘晓庆在那个年代，就曾说过很现代的言论，诸如一辈子单身，但不结婚也可以生个孩子云云。”

13.一同学平日喜以皇帝自居，张口寡人闭口龙体。一天脚上长了鸡眼，在教室里长吁短叹：“唉，寡人的脚上长了个龙眼……”

14.一小学生，看到被老师点到念作文的同学，特别羡慕，总盼着老师也能让自己念一回。机会终于来了。“某某，把你的作文给大家念一下！”小学生腾地一下站起来：“《我的老师》，老师，我多像你的妈妈……”

15.我还是小学生的时候，在全校大会上表决心：“我们要学习红军过雪山爬草地的革命精神……”从此以后被剥夺终身发言权利。

16.高中的时候老师让我的同桌朗读课文，此女历来以朗读生动见称，那天也是同样抱着课本抑扬顿挫的朗读。“他坚守着暴风雪中的哨岗，手中紧紧握着一支钢枪。（原文）　”我们听到的是：“他坚守着暴风雪中的哨岗，手中紧紧握着一支钢笔。”全班一阵沉默，老师笑倒，之后同学倒。

说错这些话实在有实颜面，你要笑话也没关系

17.记得上小学的时候，有片课文叫瀑布的，中间说到作者转过一座山见到一条瀑布垂在山间，我的一个女同学朗读的时候也是声情并茂的念：“转过这座山，我惊呆了，一条破布挂在山上。”全班同学都惊呆了。

18.从俄罗斯作家的小说摘来的课文里有一句是：“这里的房子都是老爷（指有钱人）们的。”结果我的一个男同学朗读道：“这里的房子都是老爷们儿的。”话音一落，我们语文老师就疑惑地问他：“那老娘们儿都住哪儿？”

19.一个歌舞团的学艺不精的主持人，一次演出，之前没好好准备就匆忙登台了，演出依次进行。轮到她报幕了：“观众朋友们，下面请听犊（独）子笛奏……”

20.小时候我爸就给我讲语文书上有写刘胡兰的课文，当刘胡兰主动向日本鬼子承认她是共产党来挽救全村人生命的时候，一个老大爷出面救她，台词是：“小香子，你疯啦？！”可是一个孩子大声朗读着："小疯子，你香了？”

21.最经典的是我有一次看窦文涛讲自己刚当主持时的糗事，切不说开幕报成谢幕……最让我喷饭的是他说有一次主持一台晚会时，从容地上去，深情的说：“朋友们，您见过黄河吗？您知道它是我们的母亲河吗……”在一番深情的介绍黄河后，他说道：“下面请听《长江之歌》。”

22.有一次上语文课，老师叫班上的一位PLMM起来读第一段课文，MM起来想都没想就读到：新华社长(zhang) 江前线报道。(注：原文为：新华社长江(chang　jiang)前线报道)全班哄堂大笑……

23.我和同事一起去郊游，然后我们做烧烤吃。同事很嗲的对她老公喊到：“老公，你来剥这根葱嘛……”不知道是太兴奋了还是怎么的，结果说成了：“老葱，你来剥这根公嘛……”

24.我一同学，遇急事便口不择言。某日在水房洗漱，旁人往地上泼水，惊得他一跳数尺：“小心！不要把我的水弄湿了！”

25.上课一女生扭过头来：“你看我的胸毛美不美？”后排大惊！女羞涩，解释道：“我是要说你看我的眉毛凶不凶……”

26.我一哥们去相亲，回来大家问他怎么样，哥们讲，这个女孩真糙，中午到了饭点，两个人进了一家牛肉拉面馆，女孩对师傅大声说道：“嘿，给拉2碗，”　拉面的师傅说：“你吃吗？吃我就拉。”　　我哥们赶紧说：“1碗，您拉1碗就行了。”据说，当时在饭馆的人都哈哈大笑。

levelup.cn 电子游戏知识竞赛应试宝典

楼主：zyucheng

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=116473

Levelup举办了电子游戏知识竞赛，除去参赛者的热情高涨，更还有“应试宝典”之类的考试指南出现，让人为之喷饭^^

以考生为中心

用高分来证明

首先，我要澄清很多考生的错误观点，就是考试时不用什么技巧的。

其实，无论什么人，无论多么聪明，都是无法保证百分之百作对的。比如，这次的考试真题中就有一些有关声优的题和生僻游戏的题，答题就非常困难。所以，我们就要在无法知晓正确答案的前提下，找出命题者的规律，多拿分，那好分。

1.充分利用GOOGLE、百度等信息手段。这次考试是开卷考。有很多题目，其实往上都有答案。比如，今年整卷中有这么一道题：银色快枪的版面顺序。百度一下，答案很快就出来了。但同时，不要忘了答题时间，注意控制答题节奏。我们认为一般控制在每分钟0.4题较好。

2.押题技巧。

凡是选择题，总有押题技巧。据我10多个ID的做题经验，总结出一下规律：

a只要是靠发售日期的，必然是C或者D（游戏发售）

b题干中有类似“为什么？”“原因是什么？”之类的一般选答案最长的那一项（FFX版本的差异、生化的改名问题）

c答案为排列组合选项的（如实况的中国队、棒球的隐藏人物）一般选拥有相同项最多的答案。

d选择答案混乱的，一般选看得懂的那一项（鼻毛那题）

3.充分把握出题老师的心理。这次据说出题的是游戏机的小编，看过他们教材的同学都应该知道，他们的出题方法是很变态的，往往最恶性的那个选择答案就是正确的答案，所以，我们在答题时，遇到有些难题卡住了，千万不要慌，要想一想，如果你是个流氓，你会怎样回答？这样，很多题目就很快就能出来了。

4整体解题技巧

因为这次考试是竞争考试，所以考0分和考89分是一样的。所以务必做到每题必对。首先必须列出必对的题。为A类，基本对的题B类，和押的题C类。根据我在概率上的计算，如果C<5，B<5，一般需要注册8个左右的ID可以获得奖品，如果C<10，B<10，一般需要注册30个左右。当然，你也可以和同学一起配合做题。

至于配题的方法，请出门往左拐，问卖足球彩票的大妈，她会热情地告诉你的。

考试是艰苦的，也是需要付出艰苦的努力的。所以平时的预习和复习是最基本的。我已上所说的是在你充分复习了近几年特别是小编们编写的教材的基础上的答题技巧。

最后祝大家考试成功！！！



Game life of a girl

作者：时伊月风　所属：游人生活

我是一个爱好电玩的女孩。细算起来，我的玩龄大概有8年吧，毕竟从6岁首次接触8位机开始就再没有间断过。也许正是因为起步于智力发育最快的年龄段，比起男孩子，我在那时的技术就已经有过之而无不及。上初中后换了台世嘉机，半年后又添一个土星，于是，在闲暇时间玩游戏便成了我最舒适的消遣。

第一次去游戏厅是在初二上半学期。那时在离家不远的几站地外新开了一家大商场，4层就是游戏厅。父亲主动买来20块钱的游戏币，让我在里面随便玩玩。对街机一无所知的我根本不清楚怎样用摇杆，以及那些粉的绿的按钮是干什么用的。转了一圈又一圈，终于决定去试一个3D格斗游戏——VF3。工作人员服务态度很好，看出我一脸茫然不知所措，就站在一旁耐心地教我各种招数、技巧，并介绍了很多易上手的角色。十分庆幸自己威风不减当年，那个工作人员教的东西马上被我灵活运用起来，连他都对坐在旁边的父亲感叹说“你女儿还真聪明”，我高兴得很，从此死心塌地爱上此游戏。

为了熟练整部游戏，我特地买了一张VF系列的土星游戏盘，这样一来我就能随时玩了。尝试过各种角色，我正式选定一个搭档——SarahBryant。在我看来，她是一个身材一流、容貌一流、金发碧眼的漂亮小姐。在后来的游戏生涯中，我和她真的可以并称为“黄金搭档”了。每次去游戏厅玩都可以打到三段以上，因此我越来越能充分利用那几枚币的价值，有一次竟然打出了BOSS，光是看到战前的过场动画就已经吓得连心脏都提到嗓子眼儿。父亲直说“别慌，该怎么打就怎么打。”当时我能真切地感觉到心脏在快速跳动。手心出了汗，精神一直处于紧张状态，但我的思维仍然沉稳而迅捷地流动着。后来我赢了，而且是以两局连胜胜出的。大舒了一口气，才发现观战者们已经围了个里三层外三层，还不时地从中传来折服的唏嘘声。这台机子紧挨着服务台，一直观看战况的工作人员走出来帮我输入我的名字。父亲还挺自豪地问道：“怎么样？我闺女玩得不错吧？”那个人也心服口服地说：“是啊，我真没见过像她打得这么好的女孩子。”如此一来，此机位的排行榜有了变动——原先的第一名被我的名字取而代之。

在游戏厅玩的感觉与家中大不相同，其最突出的一个特点就是有挑战性。坐在那里永远不会寂寞，因为总会有不速之客过来挑机。通常那些男士们会很礼貌地探过头来轻声问：“不好意思，可以跟你打一盘吗？”继而互相客气几句；个别略微狂妄的则是二话不说，坐上副座就往里塞币。自从那次荣登第一名的宝座后，父亲就不再坐副座观战，而是自己站着或坐在邻近的地方故意空出副座，用他的话说，就是“姜太公钓鱼——愿者上钩”。他很希望有更多的人过来挑机，这样就能让我一次性玩上更长的时间。连我都不敢恭维自己，而父亲却对我的胜利有十足的把握。的确，我时常把那些信心百倍的绅士打得士气全无，即使对方的铁哥们在后面为他呐喊助威，最后还是免不了痛苦地嚎叫几声，然后骂那位战败者“无能”。

我就这样一直活跃在游戏厅内，以至于那里的大部分工作人员都熟识了我。有时赶上晚上下班快收工时，还会受到他们的免费邀请与之大肆较量一番。别人都很诧异，我这样一个女初中生是怎样做到的？毫不受家里限制自由出入游戏厅，甚至父母还会很主动地陪我来玩？我自然有一套让他们大可放心的工具——在学校名列前茅的学习成绩以及在众师生眼中的优秀生形象。父母认为偶尔玩一玩可以放松心情，不会对我的学习造成影响，而最主要的是他们对我的信任。在这一点上我真的非常感激他们，感激他们肯给我一个自由的空间。

时间过得很快。初二结业后的暑假考虑到马上要面临中考，加之那一年是建国五十周年大庆，我们年级被选入国庆游行队伍，学校也要利用暑假时间勤加练习，整个暑假的日程基本排满。因此在那段时间我暂别了心爱的游戏厅。而之后出乎我意料的是，那并非暂别，而是永别。大体上说是这样的，这也造就了我在游戏生涯中的一个遗憾。

毕竟初三的学习越来越紧，应该全力以赴复习功课准备迎接中考。夜以继日的学习是烦躁的，我的学习情绪变得低落。像以前一样想去放松放松，我和父亲去了久违的游戏厅。顿时，一种空虚感袭上心头——我感觉到这里竟是如此生疏。再度启动VF3，玩起来也不像以前那样得心应手。没过多久，“GAMEOVER”的字样赫然充满屏幕。我又继续塞币重新开局，雪上加霜的一幕也在此时上演。不远处大摇大摆走来一对年轻男女，那男人站旁边看了一会儿，摇摇头，煞有介事地一屁股坐到副座上，往里捅了三枚币。我早料到他要挑机，心里不免有些紧张。我想自己可能会输，果然第一局败了。我挺不服气，一咬牙挺过了第二局，但我打得十分辛苦。第三局是决胜局，我和他的生命值咬得很紧。眼看着双方只有最后一口气，他来了一个扫趟腿，我没防住，一命呜呼。此时的我脑中一片空白。我不甘心，鬼使神差地又塞进三枚币。我不想输。以往也有过战败的情况，而此时此刻的我真的不想输。然而力不从心，我以两局连败彻底输了。

脑中仍然是一片空白。“你用的招数都太老了。”他轻蔑地甩给我这句话。我无言以对。父亲见状起身拉起我：“回家吧。”走出几步，我回头看了一眼——男的还在摇头，他一旁的女友得意地冲我笑。这是我有生以来在此地受到的最大耻辱。第一次，也是最后一次。不知为什么，我哭了。虽然眼泪未流下来，但也盈满了眼眶。往日在这里说笑的情景一一浮现于我的脑海之中。打街机的日子很快乐。一个月的时间，我掌握了各种各样的技巧，而现实迫使我忘掉这些，此时我所学到的一切已经烟消云散。这一个月，仿佛做梦一般。

至此，我的游戏生涯暂时以惨败告终。后来游戏厅撤走了，那层楼被音像货品所占。中考过后，我被一所重点高中录取，在这群尖子生中，我显得那么平庸。即使还想东山再起，我也没有什么可以说服父母的借口了。人生何尝不是像游戏一样，只有战胜对手才能说明自己是强者；为了获胜，就要学习诸多技巧，能熟练应用的话打BOSS才不成问题。这是我在我的游戏生涯中认识到的。前一段时间偶然看到一家规模不小的游乐中心，进去找了半天也没见到VF3。时代潮流涌动得太快，我没有能力也没有精力去追赶了。市场上又出了很多更先进的游戏机，此时我的SS也早已被淘汰，搬家后它一直躺在箱子里。

结束也好，因为它代表着新的开始。游戏给过我快乐，我不会放弃，虽然以高一学生的身份站在学业面前不敢说学习游戏两不误。我深知，三年后的未来有更多的自由，我有耐心等待，等待着自己重出江湖的那一天。

（后记：这是刚上高一时的作品。既然做过高中生，我自然了解大家在这个时期的心境。正好在此告诉妙龄少男少女：未来是光明的，度过这三年的黑暗，一切都会好的。游戏给了我们快乐没错，但不要让她成为绊脚石或累赘。就当作她是你的朋友，为了你们以后能更快乐地在一起玩，你现在一定要生活得问心无愧，不要辜负了朋友的等待呀。）

作者：叶切合　点击：79

在伤口中绽放的影

——金基德映画巡礼

有一种残酷，至极可以美丽；
有一种信念，至诚可以卓然；
有一种精神，至深可以近“禅”。
——悟金基德的映画世界

很多导演喜欢混迹于黑白两道，著名的岩井俊二就有此好。素雅的[情书]之后是苍凉的[燕尾蝶]；黑色的[梦旅人]之后是温暖的[四月物语]；残酷的[莉莉周]之后又有纯净的[花与爱丽丝]。导演们不停地证明着自己并不属于观众所定义的某某派别。然而在如今的亚洲电影福地韩国，那个叫金基德的人却不断用有限的资金砸出无限的意境。他的电影脱不了以下几个特点：给影片一个超现实的语境，血淋淋的残酷，主角对白极少，结局有极强的归宿感。不要以为这是那些艺术片惯用的伎俩，他从来不会委婉的表达艺术，或者说“原始”就是最直接的艺术。

在当今韩国庞大的电影产业中，金基德注定属于异类。堪称韩国知名导演中学历最低的他，中学辍学，至30岁才赴欧洲学习美术，这段经历反而成为一笔财富。他就像一个逆行者，走着一条有悖于常人的路，渐渐形成了自己的表达方式，且越发深谙此道。在这里选出最具代表性的六部金氏作品，循着时间的痕迹，可以清晰看到在伤口上绽放的美丽。

漂流欲室（2000）

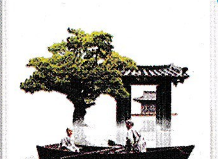
大部分国内老影迷最早接触的金基德作品就是[漂流浴室]，虽然不是金氏的处子作，却是他确立风格的一作。有山、有水、有船，加上一个漂流于水面的、幽闭的空间，欲望在这个狭小的空间无限延伸，在绝美中爆发，强烈的对比在不经意间模糊了观者的道德底线，就像那一丛芦苇，欲盖弥彰。从此我们知道，在遥远的新罗半岛，有这样一位执着于cult的电影人。

坏小子（2001）



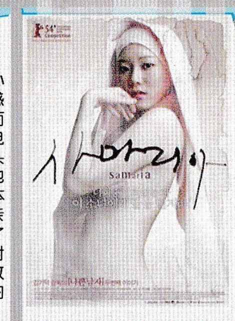
即便是将主体场景定在昏暗、肮脏的红灯区，森华对亨吉感情转变的一刻也发生在海边沙滩上。它无愧于金氏最“坏”的电影。影片最后的一系列镜头彻底摧毁了人类传统的爱情观，一时间令屏幕前的我无法接受。金基德永远都在关注社会边缘人物的生活状况，变相的说，滋生畸恋的温床就是这个不公的社会。

春夏秋冬又一春（2003）



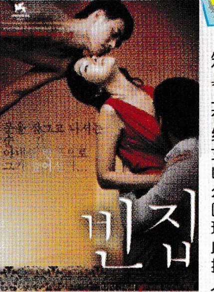
之前的一系列激扬与残酷，仿佛是金导给我们开了一个小小的玩笑，那种外向的放出性的感情被不留余地的压抑起来，取而代之的隐忍与内敛主导了整部电影。看着那只在水中被塞了石头而拼命挣扎的青蛙，渐觉自己也越发沉重，心灵的负担远比身体来得更加猛烈。最后，金基德亲自将佛像搬到了山顶，他完成了一个僧人意志上的磨练，也是对自我，乃至金基德电影思想的救赎。整部影片充满老僧入定般的彻悟感。

撒玛利亚的女孩（2004）



很多男生喜欢它，认为它有一种极强的意象美；很多女生讨厌它，认为它严重侮辱了女权主义。金氏作品往往饱受争议，我已经习以为常，但这里还是忍不住说说它的批判性。影片最后父亲教女儿开车，他将人生的方向盘交给女儿自己掌握；父亲被抓走，女儿却无力追赶，陷在泥潭中。在斥责折翼一代的同时，金基德给予了最大程度的人文关怀。

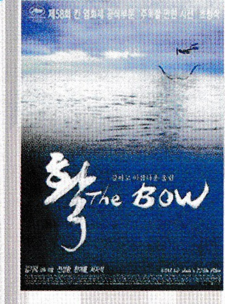
空房间（2004）



这应该是金氏最为中国观众熟知的电影。也许是因为它另一个更具诱惑性的译名——空房诱奸，加上男主角没有任何对白，女主角只有一句“我爱你”这样的影片介绍，使得所有好奇的男生和纯情的女生为之抓狂。大家在争相一睹庐山面目的同时，发现其实并不是那么一回事。但大家还是一致叫好，因为金基德赋予了它一种强大的超现实语境，所有的不合理看来都如此平常。在每一个空房间驻足，寻找自己的生活方式，只是不希望被人打扰，对别人来说，他就是一个部存在的人。所以到最后，他彻底遁了形，成就了韩国影史上一个经典定格。



弓（2005）



一直惊叹于韩国弓箭队常常能在奥运会上摘金夺银。在印象中，自华夏大地又人类历史记载以来，从远古的狩猎到乱世的争战，弓箭的使用未曾断绝过，然而我们往往在关键比赛中输给韩国。看过此片，我有了另一种认识。在这里，弓可以是一种武器，一种乐器，甚至一种占卜工具。弓的意象已经融进了韩国人的骨子里，能屈能伸，刚劲有力，张驰有度，象征坚毅的人性。所以最后，老人的灵魂融入了那支箭。这次的主题是“回归”，金基德用［漂］的形式表达了［春］的意境。

金基德的电影本应是小众的东西，然而这样的另类显得太过刺眼，潜意识中触及了被文明礼教“感化”的现代人脆弱的神经。于是他被奉为韩国国宝级导演，得到极高的评价。我很高兴这样的电影能被主流所接受，这是金基德的幸运，也是电影的幸运。

女孩子的忧郁

海柯特的忧郁



从前有一位少女对自己的身高感到极为不满
于是每天望着天空演奏手提琴祈祷自己的身材变高



艾尔菲娜到海柯特身边阻止她的演奏



听到这句话海柯特伤了自尊 要移动到另外一个地方，继续演奏，另一方面艾尔菲娜也被海柯特无视心里感到很不爽



于是正义的主人公一行
跟着海柯特来到另一个地方

矮个子的不满



在村子的某一角落中
主人公一行发现了海柯特



少女开始说自己的心里话……





由于个子矮而感到悲伤的少女……

艾尔菲娜的和达娜的忧郁



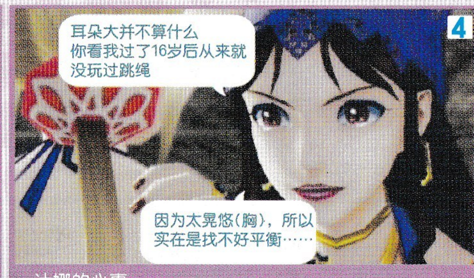
在帝边听海柯特说话的爱尔非娜好像突然
想起什么了



为自己的耳朵感到悲伤的爱尔菲娜



在旁边听爱尔菲娜说话的达娜
到她的身旁安慰她



达娜的心事……

这就是人生



互相安慰的两个人



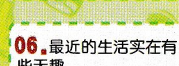
少女再次拿起小提琴开始演奏……





地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=120888 发贴人：单翼迷恋 点击数：50

测试自己属于哪种漫迷



01. 觉得笑容不用钱，是最方便的武器
嘿！你怎么知道？——到04题
错啦错啦！——到02题
也还好啦！——到03题

02. 自认胆子很大，没啥吓得到你
嘿！你怎么知道？——到05题
错啦错啦！——到04题
也还好啦！——到06题

03. 个性是老成持重的类型
嘿！你怎么知道？——到06题
错啦错啦！——到04题
也还好啦！——到08题

04. 时常不知所云的胡言乱语
嘿！你怎么知道？——到07题
错啦错啦！——到05题
也还好啦！——到08题

05. 觉得自己有点阴沉：
嘿！你怎么知道？——到10题
错啦错啦！——到09题
也还好啦！——到11题

06. 最近的生活实在有些无趣
嘿！你怎么知道？——到10题
错啦错啦！——到12题
也还好啦！——到07题

07. 常觉得漫画中的人物道尽了自己的心声
嘿！你怎么知道？——到11题
错啦错啦！——到05题
也还好啦！——到09题

08. 看到漫画中的讨厌的家伙被扁会觉得很爽！
嘿！你怎么知道？——到13题
错啦错啦！——到09题
也还好啦！——到06题

09. 主角的脸蛋不够美，这部漫画也不必再看下去了
嘿！你怎么知道？——到16题
错啦错啦！——到13题
也还好啦！——到14题

10. 无法接受任何超乎常情的事：
嘿！你怎么知道？——到12题
错啦错啦！——到14题
也还好啦！——到11题

11. 时有高处不胜寒之感
嘿！你怎么知道？——到12题
错啦错啦！——F类型
也还好啦！——到15题

12. 喜欢看ISCOVERY探索频道
嘿！你怎么知道？——D类型
错啦错啦！——13题
也还好啦！——15题

13. 不运动就觉得浑身不对劲
嘿 ！你怎么知？——C类型
错啦错啦！——到15题
也还好啦！——到16题

14. 非常喜欢动物
嘿！你怎么知道？——到16题
错啦错啦！——到08题
也还好啦！——E类型

15. 很讨厌太麻烦的事：
嘿！你怎么知道？——A类型
错啦错啦！——到14题
也还好啦！——G类型

16. 想象力十分丰富，不时便天马行空一番
嘿！你怎么知道？——B类型
错啦错啦！——到11题
也还好啦！——到15题



A 活泼开朗、大而化之的你，其实是有点懒，太过复杂的剧情对你来说就有些懒得吸收，因此像《海贼王》、纯情房东俏房客》、《GTO》、《贫穷贵公子》或是《东京天使保镖》一类的喜剧漫画也许是最适合你的了！

B 拥有丰富的想象力，也许还掺杂着少女情怀（如果你是男性就别管这句话），但不够实际也是你的缺点之一，《偷偷爱着你》、《幻影天使》、《蜜桃女孩》、等戏剧性的漫画或许很合你的胃口，但除此之外，如同《封神演义》、《犬夜叉》、《死神》、《感应少年》、《EVA》、等在幻想世界中，犹有理想和真实空间的漫画，更是值得推荐的。

C 在众人眼中，你可能是个过分固执而认真的一个人，即使看漫画，也总脱离不了窠臼。比较合乎你胃口的，推想起来，大约就是《源氏物语》、《MOSTER》、《神之刻印》、《头文字D》、之类的青年漫画，以及手塚治虫大师的作品，时下的少年漫画在你看来，根本就是无稽之谈。但像《棋魂》、《月下棋士》、《天才家庭》等，也都可能是出乎你意料之外的好漫画噢！！

D 对于你，伊藤润二的恐怖漫画也许是个不错的选择、或是手塚治虫大师的经典巨作和《金田一》、《名侦探柯南》等推理漫画也是不错，以及《傀儡师左近》、《恐怖宠物店》或是《人形师之夜》等橘裕的作品，是在是在夏日之中，能够让你硬是挤出一把冷汗的漫画。

E 为人还算亲切，但其实常常让人有高深莫测、难以看透的疏离感。《天使禁猎区》、《暗之末裔》的颓废唯美派风格，能够让你有“同为天涯沦落人”或是“心有戚戚焉”的感慨；尤其是堪称此道掌门人的由贵香织里老师，他的其他作品，如：《戒音》、《毒伯爵该隐》、都是不可不看的千古绝唱啊～！另外就是成名已久的团体漫画家—CLAMP大姐们，他们的《X》、《东京巴比伦》、《COLVER》等等、皆为不容错过的精致漫画，起细腻却有清爽的画风，是最了不起的地方～！

F 不甘与无趣的生活，喜欢尝试刺激和快感，但在实际生活中，却不得不想现实低头，于是便转由其他的地方来弥补这项缺憾。《闪灵二人组》、《烈火之焰》、《幽游白书》、《HUNTER》、《火影忍者》、《鬼眼狂刀》、《神剑闯江湖》、《刀魂》、等格斗性质的漫画，以及武侠小说所改编的港漫（女性读者而言，较为推荐《射雕英雄传》和《笑傲江湖》等李志清先生主笔，画风较为温和的作品），都是很适合你的选择。（《游戏王》岂非也是一种变相的格斗漫画、｜｜｜｜）

从思考逻辑认识十二星座

地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=120885 发贴人：ガーベラ 点击数：50

白羊座

性格代表字汇：**我要**

与直接率真的白羊相处，首先一定要习惯他的“臭屁”；不过他的表情并不令人反感，就是一副理所当然像小孩一样认真的表情。那种诸葛亮等刘备三顾茅芦来挖角的事，白羊绝对做不到，他一定自己坐飞机外加计程车，一路飙到刘备的总部直接自我推荐，而且不必等明天，立刻挽起袖子马上上班。他并不思考天时、地利、人和，也不为别人的反应放慢自己的脚步！他的思考方式是主观强势的，自信不服输，会强烈的想到影响对方！

金牛座

性格代表字汇：**我有**

这完全活脱就是牛儿的思考逻辑，“拥有越多就越有自信”。储蓄是牛儿最好的美德与习惯。在牛儿的理念中，只有过多不可不够，没有刚刚好或是知足的字眼！牛儿并不注重外在硬撑出来令人赞叹的华丽，他们考虑实用的层面更多，而且总对“货比三家不吃亏”；所以看来其貌不扬的金牛，虽然不一定身穿名牌、衣衫笔挺，不过他的经济状况绝对会在深入?解后令你大吃一惊。在牛儿来说，?面下的才是真实力啊！！

双子座

性格代表字汇：**我有**

双子对于追求新知有种莫名的狂热，但风象轻描淡写不定性的特质，也影响双子族群永远只懂皮毛的习惯。在决定及思考逻辑上，永远都在变动！因为变，所以没有坚持的原则，也不能放入任何固定的框框里！双子擅长在任何环境中，找寻对己最有利的处境，这使得“八面玲珑”“知人知面不知心”等等用语，时常出现在对双子族群的评语中。他们并非真的心机很重，只是他们很少有自我真正的想法，通常他们会随着潮流或大环境走，除了避免冲突之外，也因为他们的认同范围可以无限扩充。

巨蟹座

性格代表字汇：**我觉得**

蟹族是非常感觉取向的，因此他所散发出的温和及体贴都是种迷人的天性；他很能设身处地为人着想，也有着敏锐的感受力。在以感觉为基础的思考逻辑中，他要求的是你的重视程度或者你是否将心比心的问题；蟹族特别喜欢被需要及付出的感觉，这样的互动模式会让他很安心。蟹子敏感又心软，在处理事情上不够俐落，而且也容易受亲近的人拖累，但你若惹火他的话，他讲起话来可是不饶人，标准的“刀子嘴豆腐心”；却由于总是会忍耐你重覆的错误，没法坚持把你三振出局。甚至很多时候，巨蟹会沈浸在自己营造出的想像及痛苦里，因而难以好聚好散！

狮子座

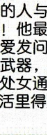
性格代表字汇：**我决定**

“她不在意的，谁决定都无所谓；她觉得在意的，只有她能决定”。决定的部分与狮子的认知有关，在决定与价值相冲突时，他有着完全的掌控权，不容任何人挑战！通常他们很需要被尊重及重视，也因此对于自己的感情多偏向低调处理！他习惯自己是个决定者，但又不喜为生活琐碎烦心。你的态度若是轻佻、毫不在意，绝对会激怒他。通常你将决定的主权交给狮族时，他是宽厚的，会仁慈的爱护你，因此“我决定”不但代表他的个性，也是他的口头禅之一！

处女座

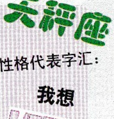
性格代表字汇：**我分析**

分析是处女的天性，分析动机、分析行为、分析你的潜意识、分析行动后可能有的成败、分析对方的心态……并且“试图说服”。处女不能忍受亲近的人与他想法相异，思考频率不同会让他如坐针毡！他最爱的是“用分析来替你洗脑”，也因此他很爱发问与思考；流利的表达与犀利的用词就是他的武器，在对谈中，他同时是倾听者与发问者。虽然处女通常并不可能被别人改变或说动，几乎是在生活里得到某些感受再自我内化。



天秤座

性格代表字汇：**我想**



天秤在思考时就“已经”将十字架背在身上了，他会习惯性的先“秤”出对方会不会感觉受伤害、先预估对方的反应。因此，他最懂得尊重“尊重及体贴”的气氛。所以与秤子相处，就算到了感觉岌岌可危的情况，一般也难从表面看出来；他即使设法表达，也必定是委婉有礼的让直线条的对方完全听不出来。惯于维持表面的平和的秤子一旦失衡，他会绝决而去，至少好一阵子！秤子总是在“思考平衡及公正”，凡事面面俱到最好；不过这也让秤子缺乏果断力，常常犹豫不决。

天蝎座

性格代表字汇：**我渴望**





因为渴望，所以蝎族在很多事情里都有明确的目标，并且逐步进行，尤其会在意给别人的印象观感。他要的是众人羡慕及尊敬的眼神。所以成绩的表现、工作的成就、穿着打扮等等，都是他自我着促的重点！他总是身体力行，想交男女朋友的，就会常出入多人聚会的场所。天蝎的字典里没有“不好意思”四个字！除非蝎子评估过，觉得投资报酬率低于一定水准，不值得花时间努力；不然蝎子的标准思考，就是不轻易放弃。也因此，蝎子受伤害时的报复心最强，在于他“会”去做，也“敢”去做，即使“玉石俱焚”都做！

射手座

性格代表字汇：**我追求**





追求通常是一种境界。在飞奔的射手身上，他一贯是发狠般的往前冲或是很容易就被煽动，可能话都还没听完，或是只知其果不知其因就直觉的立刻行动，然后把自己跌的鼻青脸肿！其实他也会痛苦难过，只是热情及充满乐观的本性，让他不会因失败挫折而意志消沈。射手所追求的是一个情境，可能是“一段完美刺激的恋情”、又或者是“一个世界大同的局面”；总之要的是历练时所得到的感受，只是他们想不出太具体的步骤。因射手没有什么面子上的顾虑，在经历的期间，朋友都陪着他像坐云霄飞车般忽高又忽低

摩羯座

性格代表字汇：**我作**



摩羯的个性并不花俏，也不会见风转舵，因此很多冷门辛苦的行业，反而会因他的毅力而得到真正的发扬光大。在行动中他几乎不曾去感觉什么是灰心，亦不懂什么是疲倦懈怠；在他的思考逻辑里，没有感性的字眼。所以有时他冷静的近乎绝情，而且“绝不轻易放弃”。摩羯没有太多个人情感的包袱，面子啦！自尊啦！环境艰困啦！事情棘手啦！异样眼光啦！种种因素都不是主要的考虑，只要他认为“必须去做”，那么没有人能胜过他的毅力与耐力，摩羯是个理性极致的典范！

水瓶座

性格代表字汇：**我了解**







理解能力强的瓶子通常是不容易被了解的。除了理性的思考之外，他的无我客观亦是个很重要的因素，不过有趣的是他“了解”并不代表他“认同”。瓶子在事情的取决上倾向简单真实，他会有直接又跨现代的反应，绝不墨守成规。例如他可能因为公司的系统使用起来繁杂重覆，而在一夜之间将它全数重灌。问题是懂得欣赏，心脏又能承受的人不多，也因此不能理解瓶子行为模式的人，对他们多是又爱又恨。他们给的安全感是很另类的，那种无论何种关系都像朋友般平行的沟通，并不是每个人能接受！

双鱼座

性格代表字汇：**我给**



巨蟹只受亲近的人影响，而鱼儿则是被任何人影响，无法自我坚持之外尚不懂得拒绝。在交朋友当时，心里也许曾明定只是“朋友”关系，但在尺度上却容易被主动强势的对方带着走而失去方向。加上鱼儿喜欢被关心及照顾，愿意接受各种人对他的好，所以在不得罪大家，或让大家不开心的思考逻辑下形成一堆纠扯不清的情况。浪漫的鱼儿像海绵一样，他可以吸收你的情绪，却没有自我的想法；他会是漫不经心的，处事及交友上都是如此。

Levelup动态

游戏攻略组 UP TEAM团队 正式成立

我们欢迎您的加入

真无双の乱舞：

很高兴，为了网站的进一步发展、为了游戏爱好者之间更近距离的交流，我们成立了这个UP TEAM。在“天下玩友是一家”的标语下，不知不觉，大家在论坛里共同走过了半个多年头。这个时候，你有没有想过将你的游戏过程写成攻略、研究，第一时间送给大家；又或是记录下游戏的点点滴滴，与大家分享你的游戏生活……你的一笔一行都将牵动着网站的进步，而我们UP TEAM今后的方向正是为论坛提供各类游戏评测、攻略、研究以及同人作品。Levelup的进步需要更多的你我他，在这里特此公告召集有实之士，为网站的Levelup献一份力。有兴趣的朋友可以通过这个链接了解详情 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=11145 加入UP TEAM会有特殊等级、头衔、享受Levelup的特殊荣誉以及其他奖励等着您，我们UP TEAM的大门始终向大家敞开！Levelup，为天下玩友做攻略！



论坛最新分区

每个玩家都能在这里找到自己的归属！

bbs.Levelup.cn近日做出版块调整，将原“电视游戏区”分为业界新闻及综合讨论区、索尼主机讨论区、任天堂主机讨论区、微软主机讨论区、PSP讨论区NDS以及GBA讨论区，如此更方便了广大玩友浏览自己所需要的信息和参与相关话题的讨论。同时Levelup也会随着热门游戏大作的推出开设相应的专题讨论区，欢迎各位玩友来此热情讨论游戏的攻略、背景资料、自己的心得等话题！

鼓励原创攻略 Levelup 网络贡献度提升20倍！

你在等待X360吗？你在观望PS3吗？Levelup.cn网络贡献度提升20倍，参加攻略文章和网文专区的投稿，你将会获得比以往更多的EXP，Levelup.cn将不限量赠送X360、PS3与GBM，还犹豫什么呢？快来行动吧！

猪笼城寨 HAPPY

VOL.03

主编：烟斗阿兄
levelup主页测试征求意见
分站站长招募进行中

所载文字和图片均来自levelup.cn.
文章观点仅代表作者个人

本期精华帖

主题 GBA时代留下的一点回忆——耀西岛

作者：Kousa

带给我们无限快乐的GBA在不知不觉间已经伴随着我们走过4个多年头了，如今它停产了，但是留在我们心里的是沉淀淀精神财富。人的一生往往都是转瞬即逝，在短暂的生命中给我们这些游戏人留下的最美回忆就是那些陪伴我们渡过日日夜夜的游戏了吧。

任天堂总是会给我们以惊喜，马里奥大叔的诞生就是一个伟大的奇迹，在FC上大红大紫的超级马里奥等一系列的任天堂著名作品被移植到GBA后，被广大的玩家们说成是炒冷饭，但是FC游戏合集卖得还真的是很好，这也是厂商的一种营业手段吧.. 不只是FC上的作品，SFC上的一些著名作品也受到同样的"待遇"，先是《马里奥Advance》接着又是《塞尔达 众神的三角力量》等，这些都是SFC时代的大作，但是在这些游戏里给我留下最深印象的就是《马里奥 Advance3 耀西岛》（《马里奥A3》）了.

《马里奥A3》的确是一款值得每个人都玩一玩的游戏，如果你在看了它的画面也许会说它是小朋友的游戏的话，那请你静下心来，花几分钟来试一试.《马里奥A3》画面很简单，基本上都是用蜡笔的画风来描绘的，简单的风格里透露出来的是纯真.婴儿时的马里奥从天而降来到了耀西岛上，在这里他与可爱的恐龙们展开了同敌人的战斗(暂且让我这么说吧)，其实敌人也是很可爱的一点也不像其它作品中的敌人那样凶神恶煞，所以当我们在玩该做时，看见的都是些可爱的面孔，可千万不要被它的外表所迷惑哦，它可是会踢飞婴儿马里奥的.

可不要以为这样的游戏是没有难度的，在游戏中玩家要做的是把花，星星，金币和红金币(恐龙岛上可以使用吗?-_-b)收集全后获得评分，每个小关为100分，当玩家在玩这款游戏时就好像是在考试一样，很有意思，可是关卡却不尽相同，有时还会出现强制卷轴的关卡，这时难度就比较大而且也比较紧张，每个大关都是不同的风格，有铅笔-_-b，小山什么的，而往往玩这款游戏的玩家们都会挑战隐藏关卡，出现隐藏关卡的条件也是不怎么容易达成的，所以啊，要100%通关的话也不是件简单的事.

游戏的音乐是一个不能不说的地方，不论是在树林里，还是在小山丘间那口琴和长笛柔美的音色与飘动的树叶相呼应，实在太合适不过了，在地下洞穴里潺潺的流水声，给人以一种深邃之感.《马里奥A3》值得每个人来听一听.不知道和我一样喜欢《马里奥A3》的玩家看了这篇文字后是否又想起了玩味《马里奥A3》时的那段美好时光.

曾几何时，我想要是我是马里奥的话，和五颜六色的耀西在耀西岛上生活，可以躺在青青绿草上仰望蓝天，白云，站在碧波荡漾的海边吹着阵阵海风，无忧无虑的生活着，那该有多好……

地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=6&ID=47906

主题 包子的故事

作者：天丛云剑

地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=38582

上海人称"大饼、油条、老虎脚爪、馒头"为早餐的"四大金刚"，那是一种平民式的饮食文化。有个朋友把"馒头"说成"包子"可能是在北方待久了的缘故。其实，包子和馒头是有区别的，区别就在馅。馒头没馅，面粉实心；而包子有丰富的馅料。当然，两者相比谁更好吃就不言而喻了。

我记得上小学的时候，每天下课路过一个小饭店，小饭店兼卖肉包。花50克粮票再加2毛5分钱就能买一个。皮薄馅多肉鲜，一咬满口香。往往有人排了长队买，场面甚为热闹。小时候比较爱吃，就是吃不胖，甚至是瘦得可怜，所以每每往队伍旁一站就叫人看得很心疼，有时父母长辈就塞给我几张50克或100克的粮票再凑几个零钱就能美美地吃上一顿，满嘴油光。那个时候，50克粮票是蓝绿色的花纹，100克是深橙红色的花纹，只有一张公车票根大小，而2毛5分钱，我不清楚那对于我代表了多大的价值，只是依稀记得三年级时丢了5毛钱而难过了整整一天。

小学时吃肉包是享受，一般不吃菜的光吃肉馅的。不像现在更喜欢口味清淡的菜包——人的日子过得太好了，果然还是要"返璞归真"的吧?

>>>PAGE2



热门贴导读



帖子 小P孩到老P孩的游戏进化过程
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=5&ID=55199
楼主 キラ．ヤマト 点击 107 内容 直到某天偶认识了一样好东西……



帖子 游戏时的不良习惯，你占了几项?
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=51169
楼主 ド爆走の天使 点击 7826 内容 影响健康的游戏不良习惯你占几项呢



帖子 了解掌机市场价格的专用贴
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=13692
楼主 ztpkiller 点击 17234 内容 同标题



帖子 全国UCG FANS 所在城市大投票!
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=19&ID=23991
楼主 赵子龙 点击 3076 内容 在此帖寻找与你同城的油炒饭吧^^



帖子 麻衣的毕业纪念
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=14&ID=6832
楼主 ShellShock 点击 11468 内容 仓木麻衣的超详细资料帖



帖子 日本漫画基础介绍篇
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=13&ID=54180
楼主 XXXXXXX 点击 821 内容 丰富的日本漫画基础知识



帖子 武汉介绍
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=53977
楼主 gbatales 点击 628 内容 名城武汉的超级导游帖



帖子 看看猪笼寨的人生日能不能凑满一年
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=43426
楼主 Nightlord 点击 2404 内容 入住寨客生日大登记，呵呵……s

<<<PAGE1

现在的菜包馅做得考究。青菜、香菇、香豆腐干、黑木耳合在一起切得细细的。一开蒸笼就有扑鼻的菜香被蒸发的味道，吃上去又糯又香。价格不见得比肉包便宜——再者，现在的肉包口感越来越差了。

我自认为是个“吃客”，对美食挑剔的很，对包子也是一样。在包子中，最喜欢的还是家乡的“汤包”。从外地第一次到上海的人一定不会错过小笼馒头，它就像是上海小吃的标志之一，但在无锡苏州的交界一带，最有名的是汤包。

汤包比小笼要大一倍，但比包子要小些，也是肉馅。汤包的特点有二：一是它多汁。一般的包子也有汁，可不多。汤包既然叫汤包，就说明它汤水多！而且味道出奇的滑溜鲜美——那是因为汤包在高温上蒸，剁成泥的肉浆变成了美味的汤水——当然肉浆也是特制的；二是肉馅的口味，是甜的！这点极特别，因为这一地区的人喜欢甜食，所以汤包的肉馅甜而不腻，那种味道实在是非常好！一定要吃过才知道！（回想中……）

似乎很久没吃包子了，今年五月被人逼着去吃包子——但是那种味道怎么能算是“上海馒头”的极品呢？那是不了解上海的外乡人说的话——哎！不提也罢！

可能生活好了，再也不会像小学时那样觉得肉包是那么谗人的东西了——现在没有一个小学生会觉得吃肉包是幸福的事了吧？

突然想起一个朋友对我说过的话：“现在的孩子很难理解那时候的辛苦…………我上学的时候夏天从来不吃任何冷饮和雪糕什么的…………”

这朋友比我年长，在他看来小时候幸福的事，可能也是我不屑的吧？

时代真的在进步了？！

女玩家和男玩家的区别 （其实有个这样的女朋友也挺好玩）

楼主 liaming
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=5&ID=59275

场景一 一对女性玩家，在街头偶遇……

甲：呀，买新游戏了？
乙：恩，《刺青之声》
甲：真羡慕你，这么恐怖的游戏你也敢玩！
乙：你多练练啊，其实也没那么恐怖。
甲：那要怎么练呀？
乙：看恐怖电影，如《咒怨》一类的。
甲：小丽都看过了，都说不好使！还是怕怕！
乙：小丽？你看到她啦？她现在变的好美！
甲：恩，是啊，人漂亮，实况踢的也好……
乙：我感觉她的发型挺像《刺青之声》的女主角。
甲：那你也弄一个那样的头型呗！
乙：不行，我的脸太大了，留那个头不好看！
甲：说不定你男朋友会喜欢呢。
乙：别提他了，玩了《生化4》，死活理了一个LEON的头型！
甲：他是在哪理的？
乙：就是新亚电玩旁边的家呀。
甲：啊，那家我也带我男朋友去过！有个理发师长的好迷人啊，尤其那眼睛，怎么看怎么像斯考尔！
乙：你也看到他了啊？我每次去都很留意他呢，据说只有他才会剪LEON的那种发型！
甲：哎呀，亏你男朋友对你那么好，你还看帅哥？我记的你上次感冒他还背着去看医生呢。
乙：什么呀？要不是陪着他通宵玩《机战3》，我能感冒吗？
甲：（看了看表）呦！我还得接我男朋友去呢，改天再细聊。
乙：呀，我也得找我男朋友去了，有点聊的不尽，有空喝茶去，88！

场景二 两位女玩家的男朋友也在一个路口相遇……

甲：呦，买新碟去拉？
乙：是啊，刺青之声。
甲：呵呵，吓死你！
乙：滚一边去！
而后离开，到达与女友约定好的地点，苦苦等候一个多小时……

精选单贴

[原创恶搞]当大话版唐僧遇上凌波女神

位置 动漫区 楼主 鬼の下忍 点击 31
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=13&ID=50837

（一）
唐僧：凌波你也太调皮了，我跟你说过，叫你不要乱扔东西。乱扔东西这么多……你看我还没说完呢，你把阳离子枪又给扔掉了！阳离子枪是宝物，你把它扔掉会污染环境。唉，要是砸到小朋友呢，怎么办？就算没有砸到小朋友，砸到那些碇真嗣DD也是不对的呀！
（唐僧捡起阳离子枪）
凌波：放手。
唐僧：你想要啊？凌波，你想要的话你就说话嘛。你不说我怎么知道你想要呢？虽然你很有诚意地看着我，可是你还是要跟我说你想要的。你真的想要吗？那你就拿去吧！你不是真的想要吧？难道你真的想要吗？……
凌波（拔出机枪）：放手。
紧接着一阵扫射之后，唐僧被打成筛子……
（二）
唐僧：你进来坐吧。
凌波：……
唐僧：你知不知道什么是铛铛铛铛铛铛？
凌波：……
唐僧：铛铛铛铛铛铛，就是……
（唱道）
On--ly you--！能伴我取西经；
On--ly you--！能杀妖和除魔；
Only you 能保护我，叫螃蟹和蚌精无法吃我；
你本领最大，就是Only you--！
凌波：……
唐僧：你不就觉难听吗？
凌波拿出一盘《天鹰战士》的主题曲放入唐僧的WALKMAN里。
唐僧听后吐血而亡……
（三）
唐僧：你有多少兄弟姐妹？你父母尚在吗？
凌波：……
唐僧：所以说做神就象做人一样，要有仁慈的心。有了仁慈的心，就不再是神了，是女神。
凌波：……
唐僧：你说句话啊，我只是想在临死之前多交一个朋友而已啊。
凌波：……
唐僧：我再也受不了啦!!!!!!!!!!!!(拿刀自杀)
（阴间）
某小妖:你怎么也来了??





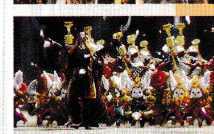
帖子名 [原创] 幻想的痕迹——FINAL FANTASY之恋
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=15296
位置 电视游戏讨论区 作者 真无双の乱舞 点击 200

《FINAL FANTASY》——一部注定成为名垂青史的游戏，她拥有属于她的最终幻想，她成为所有游戏的最终幻想，她留给所有爱好者一段又一段最终幻想，新的时代又筑就她新的最终幻想，历史不断的循环，她渐渐地成熟起来。

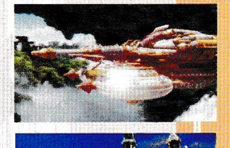


伴随着那首经典的水晶音乐，踏着幻想的痕迹，历史回到了那个冬天，一个即将失败的制作人带着他的最终幻想走出了历史的第一步，事实表明他成功了，FINAL FANTASY从此被载入游戏史册。记得1岁的它还很稚嫩，既没有丰富的语言和表情，也看不出有什么出众的外表，更没有复杂的系统，只是它拥有一个和最终幻想这个响亮的名字一样庞大的世界观，这就注定了它的成功，不少人开始了水晶之恋。

FINAL FANTASY的父亲对于最终幻想的理解仅仅是畅销那是远远不够的，他有一个更响亮的口号：“制作电影化的游戏”。这种野心在历史的痕迹中不断得到证明，越来越多的人加入到水晶之恋的队伍之中。那年后的第二个冬天，它2岁了，还是那首熟悉的旋律，还是那么稚嫩的脸，不同的是它开始崭露王者的气息，它开始学会了煽情，它的系统开始走向另类创新，一样的脸不一样的心，它懂事了。



百万级大作是所有游戏的最终幻想，FINAL FANTASY自然也需要依靠销量来证明自己的实力。历史的车轮停在了一年半后的那个春天，它3岁了，同时得到了生平第一个百万级证书。稍加打扮的它已经不再显得那么稚嫩，再加上请来的众多召唤兽前来助阵，水晶历史的再续，对职业的扩展丰富，依旧庞大的世界观，都注定其成为游戏中的王者。FINAL FANTASY从此真正走上了百万级之路，它成长了。



游戏的进步同样需要硬件的支持，硬件技术的突飞猛进也为FINAL FANTASY电影化的道路清除了障碍。历史的车轮滚进了16位时代，它一天天地长大了，4岁、5岁、6岁，不断庞大的剧情描写，越来越丰富的动作语言，逐渐增多的经典场面，活生生的人物刻画，不断变化革新的系统，一首首悦耳的旋律，没有任何人可以掩盖FINAL FANTASY的王者光环，它离电影化的游戏越来越近，它成熟了。



它6岁那年正值游戏时代正在从2D向3D时代过渡，为了更好地完成“电影化”这个最终幻想，FINAL FANTASY选择了另外一个家，开始了它抒写游戏历史的时代。1997年1月31日那天它7岁了，它走向了事业的第一个颠峰，FF7的销量有千万令世界为之惊叹，3D化将游戏真正电影化的理念可行化，克劳德、萨菲罗斯等众多游戏角色以及巴哈姆特、伊夫里特等众多召唤兽的形象在那一年永久刻在了所有曾经拥有过水晶之恋的那些人心中，动人的旋律，感人的场面，成功的人物再一次将FINAL FANTASY推上了游戏王座。虽然是3D时代的第一个尝试，但FF7无疑是成功的，它完成了自己的蜕变，开始创造一个真正属于最终幻想的电影游戏世界。



爱是永恒的主题，8岁的它学会了如何去爱，如何去珍惜爱，一首Eyes on Me将我们再次带回爱的世界，毫无疑问斯考尔与莉诺雅之间的爱情可谓是刻骨铭心的，虽然没有了水晶，但水晶之恋情依然存在，在饱受众多争议过后是对爱这个主题的无限回味。成人化的主题，精致的CG动画，丰富的人物心理描写，革命性的连结系统就足以将8岁的它捧上天了。



也许是7、8岁时过于推崇电影化、成人化的情节，使得水晶这个主题离FINAL FANTASY越来越远，9岁时它也学会了总结过去，回忆过去。FINAL FANTASY又一次回到了原点——四大水晶的故事，并在其中继续沿用爱这个永恒主题，9岁的它已经将对人物性格和心理的刻画提高到了一个新的高度，虽然画面风格很容易让人回忆起过去,但却丝毫没有减弱其电影化的欲望，它学会了如何去总结。

总结过后必然是重生，10岁那年它给我们带来的就是这么一个重生，《FINAL FANTASY X》利用新主机的强大实力，将“最终幻想”这四个字发挥的淋漓尽致。水晶又回到了后台，爱情被再一次放到了最前面，爱情、亲情、友情——人世间最珍贵的感情在游戏中成功地再现，心理活动的变化也再一次达到了颠峰，系统的革新再一次令其他游戏甘拜下风，10岁的它已经可以理直气壮地向全世界宣布它已经成功了。



一直以来，最终幻想的世界都是属于一个人的世界，11岁的它大胆地改变了这一历史，网络化的最终幻想应运而生。在那个最终幻想的世界里，全世界的人都可以为一个自己的最终幻想而奋斗，也可以为别人的最终幻想提供援助，最终幻想里的最终幻想，这就是11岁的它带给我们的惊讶。

历史的车轮现在停在了2005年的春天，无数拥有最终幻想心的人都在翘首期待它12岁的生日盛宴，电影化在成熟，网络化在成功，不知道新的最终幻想能带给我们什么……

EDITOR/泰坦

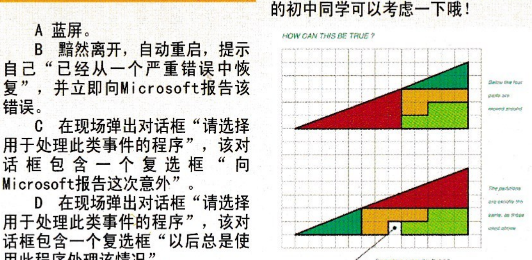


1 如果微软公司Windows项目组员工的妻子有外遇而被其发现，该员工会：

A 蓝屏。
B 黯然离开，自动重启，提示自己“已经从一个严重错误中恢复”，并立即向Microsoft报告该错误。
C 在现场弹出对话框“请选择用于处理此类事件的程序”，该对话框包含一个复选框“向Microsoft报告这次意外”。
D 在现场弹出对话框“请选择用于处理此类事件的程序”，该对话框包含一个复选框“以后总是使用此程序处理该情况”。

2 缺口从何而来？

很火星的一道题目，没有遇到过的初中同学可以考虑一下哦！



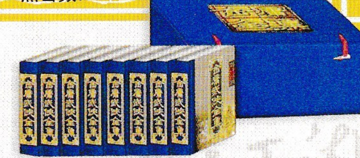
3 打油：天下厂商都笑了(levelup原创)

IBM说到进军游戏业，SEGA就笑了；
SEGA说到东山再起，任天堂就笑了；
任天堂说到工业设计，索尼就笑了；
索尼说到主机性能，微软就笑了；
微软说到3D格斗，Namco就笑了；
Namco说到山脊赛车，SCE就笑了；
SCE说到耐玩度，Koei就笑了；
Koei说到CG动画，Square就笑了；
Square说到控制成本，Enix就笑了；
Enix说到出品数量，Banpresto就笑了；
Banpresto说到财务报表，Konami就笑了；
Konami说到动作游戏，Capcom就笑了；
Capcom说到平台独占，天下厂商都笑了。



某外國書評家對金庸小說的評價

贴子名：[转帖]某外国书评家对金庸小说的评价
地　址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=58890
发帖人：萨·塞雷斯　位置：猪笼城寨　点击数：51



金庸先生的小说一向以丰厚的历史文化底蕴而著称。现将美国畅销小说评论家阿尔·蒂尔对英文版《金庸选集》的评论节选转译如下。译者水平有限，译得生硬，倒也原汁原味。



金庸先生是一位学者，确切地说，应称为查教授，他在中国等地一直以其十几部畅销小说闻名。他的小说，专门反映中国举世闻名的格斗术的历史。同西方一样，中国的格斗家使用各种各样的兵器，虽然与西方人所使用的兵器不尽相同。然而，从查教授的小说中可以看出一个重要的不同：当不使用兵器的时候，中国的格斗家主要是用手掌，而不是用拳头。不要以为这只是细节上的不同，事实上这是一个深刻的差别，理解这一点，是我们欣赏这些畅销小说的前提。

按照现代西方人的理解，越是坚硬和尖锐的东西，越能给人以伤害，因此在格斗当中，拳头比手掌更为优越。采用兵器，也是质地越坚硬、表面越尖锐越好。而查教授所描写的格斗家，不仅在徒手时多采用手掌，并且似乎越是高级的格斗家，越不重视所使用的兵器是否锋利结实，甚至干脆放弃使用兵器。以前从没读过这一类小说的西方读者对此难以理解。事实上，中国的格斗家并不看重通过我们通常意义上的物理损伤来伤害对手。这涉及到一个中国独有的贯穿于此类小说中的概念：内力。仅从字面上翻译这个词，对于西方读者的理解并没有多大帮助。如果一定要找一个是西方人觉得容易理解的类比，具有同样的神奇效果，并且具有类似的悠久历史，那就是魔法。但他们其实是完全不同的。内力有如下一些特征：

1.　内力的练习通常对练习者的生理状况有一定的要求。这并不是说体弱的人不能够练习，而是一般而言，他们不容易取得比较大的成功。这比较容易理解，因为这毕竟是格斗。但另一方面，较高的智商对于练习内力往往是有帮助的，却并非总是如此。有时智商较低反而更好，比如《射雕英雄传》和《侠客行》中的男主角。对生理状况的要求有时很极端，例如需要进行阉割手术，或者大脑两半球联系障碍（双手互搏）。

2.　通过自修掌握内力的方法是非常困难的，如果不是不可能的话。通常要有一位老师传授，但是我们经常会发现，通过学习远古流传下来的经书的效果要比请教当代的老师更好。遗憾的事，这样的经书很难得到，而且通常不会流传很久。一本在一个时代非常著名的经书，到了另外一个时代便无人提起，显然是失传了。然而也有例外，例如出现于宋代的“独孤九剑”到了明代被人重新提起，然而似乎与宋代的大不相同，疑是托名伪作。

3.　要使内力达到较高的水平，还必须有一些特殊的辅助手段。通常是通过服用特殊的食物（这样的例子实在太多了），或者是采用一些辅助器械（比如功能类似电冰箱的床，但绝不耗电）。采用这些手段一般认为是要冒很大风险的，但从实际效果看，极少有失败的例子。

4.　内力像物质或热量那样可以传递，有时甚至可以进行非接触性的传递。这种传递大致可以分为三类，第一是攻击性的，即通过释放内力伤害对手。这就解释了为什麽格斗家们喜欢用手掌而不是拳头：因为手掌比拳头更能有效率地释放内力。第二种是赠与性的，通常用于传授、合作性的攻击行为、或者是治疗。因此我们可以理解在这些小说中看到的一个奇怪现象，杀人与救人都是用手掌。第三类是偷窃或夺取性的，将别人的内力据为己有。

鉴于内力对格斗家们的重要性，这样的做法比吸血鬼更为严重，因此经常是反面人物的行为，如果正面人物偶尔做了，一定要强调不是故意的，虽然有时心中暗自得意。

因此我们在小说中看到的关于格斗家们的历史，其实是关于内力的发展的历史。正像中国的一句俗语所说：士兵向水一样流动，兵营却是铁做的（疑是“铁打的营盘流水的兵”的误用——译者），对内力的描述贯穿查教授小说的始终。下面我们可以对这一历史做一个简要地回顾。



查教授的最早的小说（原文如此，其实是反映历史年代最早的小说——译者），反映的是距今两千多年前的时代，被孔夫子命名为“春秋”。这时的中国已经有了高度发达的文明，但查教授仍然在书中刻意描绘了一只白猿，用以暗示内力自从人类的进化过程中一直存在。然而从小说中看来，内力发展的高峰是在宋代，结合了来自印度、波斯、东南亚等地的练习方法，成为错综复杂的系统。但到了明代和清代，渐渐地没落了。看来的确如此，因为现在毕竟不知道还有谁以内力著称于世。宋代早期的一个不十分著名的格斗家（游坦之，与大仲马的铁面人类似）便能够掌握少林寺的《易筋经》，而明代的少林寺僧侣领袖却将其视为珍宝，因为起初不愿意用这本经书救人而被认为小气。在清代，可能是历史上最後一个以内力著称的人（归心树）被一群远为平庸的格斗家杀死，暗示著内力的衰落。

这一趋势是从明代格斗家对内力作用的怀疑开始的。这时，有一部分格斗家认为内力并不像人们一直认为的那样重要，他们所练习的格斗技术不要求一定要有内力。如同历史上所有的学术问题一样，争论本是好事，然而不幸的是，强调内力的一方被认为品质低下，最终被杀身亡。斗争的结果似乎证实了内力并非如此重要，但事实上却是因为这一时期没有人将内力练习到较高的水平。但这一成见既然形成，以後的情况便越来越糟。到了清代，虽然有人仍想练习内力，并达到了一定水平，但已经完全无法与宋代比较了。

在清代，一个完全没有内力，只是智商较高，并善于逃脱术的男孩，居然成为全国瞩目的英雄人物，在中国与俄国的对抗中立下大功，并娶了很多妻子。这似乎是那些在历史上拥有许多高深内力的人做梦也想不到的成就。毕竟，世界已经进入火器时代和智力时代，中国虽然发展较慢，也不可避免。

上古和中世纪的浪漫传奇和英雄主义不见了，成了过时的古董。然而这一趋势却与当代的潮流更为接近。所以无怪乎大多数中国读者喜欢《鹿鼎记》，连查教授也认为这是他最好的作品。

然而，除了格斗本身和格斗家们的事迹之外，这些小说还包含了有关中国历史文化的更多的内容，例如关于宗教。从这些小说中我们可以看出，在相当长的一段时期内，关于内力和格斗的技巧基本上掌握在一些僧侣手中，包括佛教、道教、伊斯兰教、拜火教等等，许多格斗典籍常常与宗教经书混在一起。但这种情形也有变化，到了明代，五个主要的击剑流派之中，倒是有三个与僧侣无关，佛教和道教的僧侣领袖，虽然很有名气，但很少出面，却很乐意在幕後策划，拜火教的领袖也是深居简出，但这时的拜火教已经退化成一个普通团体了，因为没有任何与宗教有关的仪式。

我下面就将数部主要著作的内容作一简要介绍，以方便读者选择。



《天龙八部》：探讨了对男女之情的几种看法。本书似乎有三个男主人公，他们後来成为朋友。其中的萧看起来是一个禁欲主义者，而段则与他相反，是个好色之徒（但尊重女性），另外一个（虚竹）介于二者之间，心里一直想禁欲，但当美女来到眼前时，又惊又喜，最终成了一个国王的女婿，而且是一个女性社团的领袖。他们最终都成了英雄，反映了作者对这一问题所抱有的宽容态度。另外还有许多次要角色，可以看作是他们的变种，例如段的父亲，是一个彻底的好色之徒，最终吃了一些苦头；慕容为了事业完全不在乎男女之情，甚至加以利用，遭到可耻的失败；游坦之由于先天因素和後天的刺激，成了一个受虐狂；少林寺的僧侣领袖後来被人发现有私生子，……诸如此类。

《射雕英雄传》：对人类的智力的作用提出了质疑。书中有五个拥有最强内力的人，骄傲地将他们自己封为五个方向的虚拟君主（原文如此）。但在小说结尾，他们惊奇地发现自己并不比一个略有弱智的青年更强。书中一个似乎是拥有罕见美貌和聪明的女子，最终也被这个青年拥有了。更为微妙的是，这五个虚拟君主中的那个西方君主，後来似乎拥有最强大的内力，但他的智力情况却更糟——成了一个严重的失忆症患者。

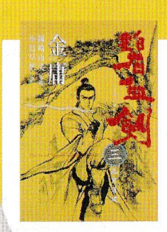


《神雕侠侣》：从一个侧面反映了蒙古兴起之初的畜牧业状况。书中有一个孤独的少女，是一位养蜂专家，但看来这个行业在当时实在不受重视，她的唯一的一个学生——後来成了她的丈夫——并没有学会这门技艺，而是成了一个养雕专家，并因此一举成名。最後这门技艺只好传给了一个无所事事且极富孩子气的百岁老人。当然，他们都是很高级的格斗家，特别是其中的养雕专家後来可以通过吼声指挥许多动物，但其中唯独没有蜜蜂。他的妻子曾经想通过蜜蜂向他传递消息，但他视若无睹。





《笑傲江湖》：反映了中国古代同性恋者的悲惨遭遇。第一个同性恋者为了保护她的同性恋对象而被杀死。另外两个更加可怜，因为还没有找到同性恋的对象，但作者强烈暗示，他们最终将发展成为与第一位同性恋者一样的人，也就是说，他们最终将成为同性恋这是毫无疑问的。这三个人有一个共同特征，即都是自愿通过外科手术放弃男性特征的，但是其中的东方在完成之後几乎放弃了他的事业，而岳和林则认为这才是他们事业的开端。他们在这部小说中并不是惟一进行了这种外科手术的人，还有一个刀手田，後来改名为不可，但他的情况有所不同，他的手术是被人强迫完成的，因此得到了大家的宽容，没遭到另外那三个人的厄运，但他日後是否会成为同性恋者则不得而知。另外值得注意的是，书中强烈主张内力的岳，後来成了伪君子的代名词。但在书中，他除了暗杀了两位女性佛教僧侣领袖之外，对别人的危害并不严重；而且这次暗杀并不符合他的目标，因后来五派合并的时候，如果一定要选出一位领袖，这两位女性一定会选择他而不是另外一个人。



《碧血剑》：书中的主人公是内力没落之前的最後代表人物。内力的没落首先表现为精神上的没落，袁本来是一个英雄的儿子，但这一点在他身上看不到一点痕迹，他从小在一个与世隔绝的环境中长大，对现实一无所知。在离开了他学习的山区之後，显得有些无所适从。一个明显的证据是，他娶了下山之後认识的第一个女子为妻。一开始，他像一个孩子一样模仿周围的人，比如将自己打扮成一个青年学生，虽然他从未正式上过学。他的行为受到从小接受的道德教育的约束，但内心中却被一个已经过世的狂放男子的事迹所吸引，後来知道这个人刚好是他的岳父，这或许平衡了他由于仓卒订婚所产生的失落心情。然而这种情绪的摇摆使他一事无成，最终流亡海外，直至清代，他的同学归心树被杀死的时候也没有一点消息。

EDITOR／九曜

被中国足球抛弃的世界四大巨星

帖子　[转贴] 被中国足球抛弃的世界四大巨星
地址　http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=54793
位置　猪笼城寨
楼主　aibowhoayusb
点击　447

姓名：贝隆（Juan Sebastian Veron）
出生日期：1975年 3月 9日
国籍：阿根廷
身高：186cm
体重：79kg
场上位置：中场
现效力俱乐部：国际米兰

1996年初春，阿根廷博卡青年队来四川打商业比赛，当时的全兴方面在比赛后表示，对方年仅21岁的20号球员很有好感，但当询价后得知，博卡方面的报价是要买此人还须同时另买其他两名队员，这三个人捆绑在一起的价格一共是100万美元，便立刻打了退堂鼓。在全兴人眼中，用100万美元买这三名球员简直是冤大头，博卡整个是狮子大张口，太黑了！但同年夏天，这位20号球员投身桑普多利亚，此后又先后转战帕尔马和拉齐奥。2001年，他再度从拉齐奥转会时，购买他的球队花费了3950万美元，是5年前的40倍！当时购买他的球队是曼联。而03年他又去了切尔西，这名球员叫——贝隆。

1997年，北京国安队教练前往南美寻找外援。在乌拉圭民族队考察时，发现一年轻的左撇子前锋技术不错，乌拉圭方面将价格降到了一百万美元左右，但最终国安方面放弃了，因为后来他们在南美找到了同样是左撇子但更便宜的冈波斯和可以左右开弓的卡西亚诺。后来民族队又来到上海打友谊比赛，申花队也看上了这位左撇子，这次民族队吸取了上次的教训，在一番讨价还价之后，将价格降至了70万美元，但申花队只愿意出50万美元。那一年举办了世青赛，在那届世青赛上，这个小伙子表现出色，但当上海申花再想同意70万美元的报价时，这名年轻人已被国际米兰买走了。现在，这名与国安和申花均擦肩而过的小伙子以800万欧元的年薪成为目前国际米兰队中薪水最高的球员，在近两年，只要他一进球、国际米兰几乎就肯定能赢球。这名年轻的左撇子叫作——雷科巴。

姓名：雷科巴（Alvaro Recoba）
国籍：乌拉圭
场上位置：前卫
出生日期：1976年03月17日
身高：173 公分
体重：68 公斤
现效力俱乐部：国际米兰

1996年，上海同法国戛纳结成友好城市，而在此时，中国足坛连沪争霸如火如荼，为了在新赛季里力压万达、国安两个死对头，申花队教练亲赴戛纳挑选对方免费租借的球员，东道主热情地推荐一个年仅20岁的瘦高的黑人小伙子，徐根保在看了这个小伙子的训练比赛后得出的评价是技术粗糙、动作反应慢、意识差、缺乏大局观……虽然是免费的，但申花最后还是谢绝了对方的盛情，并在回国后感叹法国人没有向其推荐出色的球员。但在仅仅几个月后的夏天，那个小伙子就被AC米兰以400多万美元的价格买走，随后又加盟到了阿森纳。现在他已是世界冠军法国国家队的铁腰，03-04赛季他为球队再次举起了英超冠军的奖杯，他的名字叫——维埃拉。

姓名：维埃拉（Patrick Vieira）
国籍：法国
生日：1976年6月23日
身高：1米91
体重：81公斤
位置：中前卫
现效力球队：尤文图斯

随着徐根宝的下课，上海申花迎来的他们的首位外籍主教练斯托伊科夫，并在赛季开始前将球队拉到东欧集训。在基辅时，迪那摩队得知申花在寻找新外援，而且薪水要比他们高得多，便很热情地向申花推荐了几个并不是绝对主力但有潜力的年轻队员，其中有一名踢前锋的清秀小伙子，已开始是队中可以打上主力了，但申花高层通过热身赛后认为，这名队员身体不够强壮，技术一般，速度也不突出，意识也不好就没有要。没想到下半年在冠军联赛中，这位刚满20岁的不伙，在同巴塞罗那的比赛中上演了帽子戏法，帮助球队以4:0击败对手，并在后来多次攻入皇马、AC米兰等巨人球队的球门。后来这名球员到了AC米兰，他曾一个赛季攻进了24个球，被评为意甲最佳射手，在短短的4年里他在意甲中总共打进了91球，超过了范巴斯滕的记录，并成为为球队获得欧洲冠军杯和意甲冠军的最大功臣之一，他就是乌克兰核弹头——舍甫琴科。

姓名：舍甫琴科（shevchenko）
国籍：乌克兰
场上位置：前锋
出生日期 1976年9月29日
体重：73公斤
身高 183cm
现效力俱乐部：AC米兰

EDITOR／玛鲁斯

图片秀

世界各地的黄昏，你们那黄昏了吗？

贴子名：世界各地的黄昏，你们那黄昏了吗？
地　址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=46419
位　置：猪笼城寨　楼主：LoveELF　点击：1255

EDITOR／玛鲁斯



道别，珍重！

——那天，我们毕业

策划&文 AC米男

迎著风向前行，我们已经一起走到这里，偶尔想起过去，点点滴滴如春风化做雨，润湿眼底，憎相会爱别离，人生怎可能尽如人意，缘字终难猜透，才进心里却已然离去，没有谁能忘记这真挚情谊，你会祝福我我也会祝福你，且把泪水轻轻拭去期待再相遇，就算相见无期在某个夜里，你会想起我我也会想起你，默契永存你我心底情缘系千里，且行且珍惜，窗外景物飞逝，机缘轻触匆匆来匆匆去，且行且珍惜。

——张信哲《且行且珍惜》



毕业式

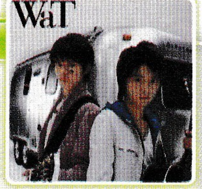
演唱：手嶌葵

愉快玩耍的周末，曾经痴迷的恋爱。有时也想到教室的房顶，沐浴在这温柔的风中，再多看看今天的景色，从现在开始，期待着明天。哦，对了，今天是毕业式，即将穿越这条境界线的我们，在快乐与悲伤的交替中，回忆着过去的日子。不停的“再见”声中，还有那句真诚的“谢谢”。



毕业TIME

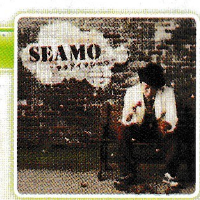
演唱：WaT



我们通宵倾谈着的那一天，彼此的寂寞都不想让对方知道。虽然那些一起渡过的日子，已渐渐远去，但在某个黄昏，我还是会经常想念那座曾经生活过的城市，和那些我们经历过的趣事。就算时间会流逝在未来的道路上，我也想继续着梦想和希望。在星星消失后的天空下，我们背身离开。远方的你，现在可还记得那天黎明前交换的约定？

择日再相逢

演唱：SEAMO



曾以为，我们永远不会分离；可如今，彼此已经无法陪伴。动画《东京糖衣巧克力》以两个人的不同视点讲述一个关于“再会”的故事。也许，正因为有悲伤的离别，今后才有欢笑的喜悦，我们选择不逃避的面对未来，即使现在分开，与你的相遇仍是我今生最大幸福，于是我说：“让我们择日再相逢”。



道

演唱：EXILE

回忆将时光凝固，想起了我们最初相遇的那条路。一路上，你教会我的“爱”与“温柔”，永远都不会忘记；想传达给你的“梦想”和“希望”，却总被淹没在流动的时光中。以前的景色，也能在未来浮现眼前吗？那些关于“勇气”，“朋友”，“笑颜”的承诺，真的会一直到永远吗？当你转身的背影消失在人海之中，我涌出的眼泪却停在了原地。



出发

演唱：FUNKY MONKEY BABYS

今天就是出发之日，我们必要变得坚强，拖着疲惫的身体，在黑暗中寻找光亮。那些曾说出的关于梦想的话语，现在得到答案了吗？被不安笼罩着的我们，真的能从此不再落泪了吗？作为电影《我们与驻在先生的700日战争》的主题歌，耍猴宝贝们再次以“梦想与离别”诠释了一个关于青春的故事。好了，走吧，我们不再迷茫；好了，走吧，朝着我们的未来。

起程的日子

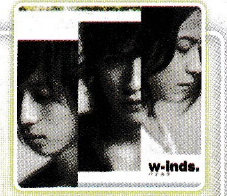
演唱：川岛爱

教室里，操场边，严肃的老师、天真的伙伴，还有那些闪烁着汗水的笑脸……也曾争吵过，也曾冲撞过。放学后常去的包机室，平日里光顾的零食铺。小指勾起的誓言，相互交换的约定，都没有忘记。虽说人总要在某天踏上旅途，可心里却总觉得，以后的某年某地能够再相逢。在即将推开的崭新门扉旁，隔着遥远的岁月，向天空呼喊着彼此名字的我们，再也回不到那个夏天的早上。



饯别

演唱：w-inds



如同花开就会花谢一般，有多少相遇就会有多少别离，如果寂寞难以平复，那就带着回忆前进吧。喝下这杯饯别的酒，就像往常那样说着“下次再见”的你，笑容永远烙印在了我的心里；应和着说了“对啊”的我，却无法再看你的眼睛。为了梦想坚持到底时，谁都可以轻易说出“加油”的话语，但当分别的时刻真正来临时，Please don't say “good-bye”。

游戏城寨编辑组 出于制作方式改进和内容调整等原因，网刊《游戏城寨》要暂停一段时间，在这期间每月会在UCG上以别册的形式赠送。复刊时会在本版通知。谢谢大家的支持和关心！我们会努力让未来的《游戏城寨》变得更优秀。

游戏城寨

游戏·网络·音乐互动志

[赠阅版]

2008.6

你是千堆雪，我是长街

文/泰坦

最近我触发了一些主线以外的剧情，因为偶然的机会开始尝试接触这个城市的流行音乐圈子，结识了不少朋友。昨天有个音乐Party，是我的老师的妹妹，芳龄十七的少女“千XX（脑残体打不出来）秋”张罗的。参加Party的俊男美女们都是爱好音乐的年轻人，在乐器方面个个身怀绝技，唯独我什么都不会，我的老师仍然叫我过去，只因昨天是我生日，跟大家随便喝两杯。

那场子有个化妆室，谁有兴致都可以装扮一番，我选了一顶刚好散落到眉毛的白色假发和一套白色的武术服装，COSPLAY一个行走江湖的大侠，出场意外地吸引到不少注意力。

他们问我最拿手的是什么乐器，我尴尬地说我最拿手的是……玩游戏。这帮人当然不饶，最后我的老师出来替我求情，说你唱个歌吧。

唱歌——我也不会，但只有这个台阶能下，没办法，好在唱歌排在后面，让我有时间准备一下。

大家轮流献艺，精彩得一塌糊涂，台上演奏的绝大部分乐曲我都叫不上来名字，即使记得一些片段也不知道如何用文字描述，所以我就不多形容了。在每个高潮时分，我们都毫不掩饰自己的激动之情，跳起来欢呼喝彩。

两个音乐学院的男生合奏了大提琴版本的《天空之城》，曲罢掌声雷动，我的老师激动得上去拥吻二男，并且说：“二位将来成了名，别忘了小女子今日这一吻。”

一个叫Paul的男生弹奏了Volodos改编Mozart的《土耳其进行曲》，这是一首比较典型的钢琴炫技曲，我在网上见过王羽佳演奏，Paul好像没有王羽佳那么快，但也足以让在座的各位瞠目结舌了，一些女孩跳着向他飞吻，我第一次的毫无妒意。

还有长号、圆号、萨克斯、古筝、木笛、箫等等的表演，因不会描写就不赘述了……

大家的演奏让我热血沸腾，头皮发麻，攥紧的拳头里都是汗，音乐的魅力果然无穷。但是我衡量了一下，如果现在纱迦打电话告诉我编辑部拿到了《FFXIII》，我会毫不犹豫地飞回电视游戏的怀抱——这是Otaku的本质么……

到了演唱部分，居然有五个小伙子合奏了《Hotel California》，我是张大了嘴从头听到尾的。现场气氛最High的应该是一个中年男子演唱孙楠的《风往北吹》，乐队也跟着唱。之后一个男孩在钢琴前自弹自唱的《离歌》也挺动人。

三个女孩演奏了王菲的《笑忘书》，一个主唱，一个钢琴，一个小提琴。歌手叫Penny，钢琴由“千XX秋”弹奏，拉小提琴的女孩叫Claire。这首歌是整晚感觉最完美的一首，唱得很棒，伴奏干净漂亮，台下甚至有女孩哭出来。

我的一头白发是装的，但键盘手Mike是真的少白头，看上去极老成，手指在舞台电钢和双排电子琴之间跑动，如行云流水，帅得令

地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-647099.aspx

人发指。一个女孩唱孙燕姿的《遇见》请他伴奏，他要看着谱子弹，我上台帮他翻页，随后聊了几句。他是从5岁开始学琴的，除了音乐，还爱好摄影，经常一个人出去拍外景。

这些人对流行音乐的涉猎相当广泛，06年以后的新歌基本上任点。我准备的歌曲本来是钟镇涛的《只要你过得比我好》，但临上台交流几句，发现他们竟然会郑智化的《飞鸟》和《我们之间》的伴奏，感动得我差点被台阶绊倒——于是，改唱《飞鸟》。伴奏的配置跟《笑忘书》类似，多了一个架子鼓。

我是整个Party之中"唱过气歌手的歌而穿拖鞋的唯一的人"，我要感谢给我第一次舞台独唱体验的配乐组合：钢琴Paul，小提琴Claire，鼓点老张。

现场演唱最大的麻烦是——没有字幕，也没有速度提示。我经常拿不准下一段什么时候开始唱，结果何等尴尬，可想而知，这里就不费笔墨了。

下来后，Paul朝我竖起大拇指，举杯道："唱成这样也敢上台，是真男人！我敬你一杯！"我当时寻死的心都有了。

下面我们要说到雷电——没错，就是《MGS4》里面那个怎么死都死不了的雷电。

我在台下和大家聊起来，原来很多男孩也玩游戏，得知我是游戏杂志编辑后兴趣大增，让我找回了一点自尊。这些人里面好多人有PS2，两人买了X360，没人问津PS3……

我们聊时雷电凑了过来，我可以感觉到大家都很不爽他，因为他的每一句发言都有人反驳，并且一点面子都不留。

其实大家都是中国人，但都有英文名，雷电的英文名当然就是Raiden了，他是听到我谈游戏才凑过来的，说自己是《MGS》系列死忠，尤其喜欢雷电，所以取了这么个名字。

不过聊了几句，我发现此君对《MGS》系列其实一窍不通，甚至还不知道有《MGS4》这回事。

"我以前钢琴弹得很好。"雷电说。

"岂止很好，雷兄谦虚了，车尔尼的恩师跟你老爸很熟这个我们都知道。"

"哎，别这么说嘛。我上次是记错了——钢琴我好久不弹，生疏了……"

"您再生疏也比我们牛X得多啊，我们今天来就是为了听您独奏，上去弹个车尔尼的599-1吧。"

"最近手腕坏了，真的，下次给你们弹。"

"行吧，我们不急。"

"那你每次都这么说不是迟早会被拆穿吗？"我实在太好奇，忍不住问了一句。

"什么啊，"雷电不满了，"什么拆穿？你不信？我过几天约你出来……"

"哎那倒不必了……"我忙推辞。

"我跟你们不一样，你们是科班出身……"

"我不是科班出身，我是学微型计算机的。"我插了一句，我发现顶雷电的话很上瘾。

"那你跟我一样，我自学，最近发现一个规律。"

"是吗。啥规律？"我问。

"我发现大调升号的排列是有固定顺序的，这个顺序是FCGDAEB。你们先别笑……"

但是我们都笑了。只有Paul严肃地说："这是个伟大的发现，你真了不起。"

"呵呵，"雷电并不居功，接着道："我知道你们在说反话。这个规律早有前人发现了，我最近查了一下乐理书，看到这个规律叫'五度循环律'，也就是这些音间隔都是纯五度。但是我研究了一下，发现不对，FCGDAEB，比如F到C：F，E，D，C，间隔是小二度、大二度、大二度，两个半全音，那不是纯四度吗？"

有人笑喷了，被苹果天尼呛得直咳嗽，撒下一句"我真的受不了了"，遂起身离开。我刚想对雷电的分析发表看法，Paul抢先道："这个，老实讲，我们也不明白，但我们不像您那么专注乐理，我们看到谱子，管他多少度，管他什么调，照着弹就是了。F，E，D，C，确实是纯四度，为什么说五度循环——你不是喜欢Claire么，去问问她。她肯定知道。"

Paul提到Claire时我心里一动，我对这个女孩也很有好感，她拉小提琴的样子美极了。

"哎……我怎么没想到。那我去跟她聊聊？"

"快去吧。"Paul说。

"你们可别跟她说我喜欢她，我比她大10岁呢。"

"你放心，我们绝对不说。"

"我这是暗恋，我有钱，但我不希望女孩子因为这个看上我，只要哥们我心里……"

"哎行了我们知道了，你快去吧。"

"好，回聊！"雷电说着离桌，朝Claire去了。

Claire这时正在我的老师那桌摇骰子，几分钟以后，但听她对着麦克风喊道："大叔，F到下一个C是纯五度好不好，拜托……哎——不许偷看！我6个3！"

雷电像被雷劈了一样愣在当场，Paul说："上帝啊，他真的去问了……"

和Paul又聊了一会儿，我跑去Claire那桌凑热闹，很委婉地表达了交友意愿，Claire很委婉地告诉我，她已经有了男朋友。

"Claire已经有男人啦？"我回去问Paul。

"应该没有，但你明显不是她喜欢的Style，放弃吧。"

我黯然。聊了会儿别的，Paul突然问："泰坦，你今晚真想找个女孩儿？"

"呃……想。"我说。

"倒是有个性感小美女可以推荐给你，Penny，你试试没准儿能成。"说完，Paul上台玩钢琴去了。

Penny就是刚才唱王菲的歌的女孩，此时正跟一群玩吉他的男孩聊天。我过去搭讪，以"你刚才唱得真棒，我也很喜欢王菲"开头，以"我不是一个容易被打动的男人，但我必须承认，你的歌，唱得我心碎"结尾（当然要配合诚恳的表情），果然成功。

我们单独聊了一会儿，得知她生于湖北，今年22



岁，刚毕业来深圳还没工作，除了精通王菲的歌以外，还有个特长是弹奏吉他。女孩玩吉他比较少见，我请她献艺，她弹奏了几段我叫不上名字的曲子，很动听，不过我为了不露怯，没询问曲名。她问我除了做编辑还有啥特别的本事，我当然是故作谦虚但是实际暗捧自己，凡是稍微有点了解的东西都成了我的绝技，而且看上去我还对自己的博学多才很不以为然，而且，我还说，在编辑部玩格斗游戏，没人是我的对手。纱迦？GOUKI？卡伦？他们也只能在女孩面前吹吹牛，每次都是被我打得找不着北。

结果最后她说："你别吹啦。我答应你，只是看你的样子还好啦，第一印象及格。"

我这才恍然大悟，原来这么多女孩都是只看男人外表的，这当然不是坏事，对我这样的老百姓来说，好好装扮一下总比当上社长容易得多。

凌晨，结账。算上酒吧包场费和一些设备租用费，一共是12740RMB，这是我这辈子第一次在结账时看到5位数的账单，吓得酒醒了一半，旋即又意识到我们有16个男人来分担这些钱……好吧，这没啥可怕的……

然而，雷电没带够钱。他身上只有300块，红着脸道："忘了取钱，谁帮我垫一下先……唉，我真傻……"

"你TM不是傻，你是傻X。"帮他垫钱的人说。

雷电的面子挂不住了，脸憋得通红，想发作又不敢。

正在此时，Claire背着她的爱琴经过我身边，朝我嫣然一笑，道："这么快就有新的意中人啦，你刚才不是说喜欢我么？"

"啊……是……那你不是说不喜欢我么？"

"我没说不喜欢你啊。"Claire朝我挤了挤眼，走进电梯。

我刚要说"那你刚才……"，还没张嘴，右肋被身旁的Penny狠狠掐了一下，我痛得大叫，算是帮雷电解了围。

"你这个色鬼。"Penny说。

"Penny你连泰坦都敢虐待，不怕他把你写进攻略？"几个玩家笑道。

"必写。"我说，"你等着吧。"

"你敢！"Penny恐吓道，随即又问："什么是攻略？"

"攻略就是……我以后慢慢告诉你。"

跟大家告别，老师过来问我这个生日过得怎样，有没战利品，我说过得相当不赖，女孩也不错。

Penny这才知道我当天生日，笑道："我就当生日礼物，送给你吧。"

我说："那太好了，等会儿咱们找个地方，让我亲手拆包装。"

一起坐进出租车，我不想回家，Penny也不想回家，于是找另外的去处。

一路上，我们开始闲扯，提到雷电。

"这片楼都是他爹开发的，他跟这里老板熟，不然今天的账单就不是七折了。"

"啥？一万二的账单还是七折后的？"

"后怕啦？要不然我们干嘛叫他来。"

"那……雷电家里这么有钱，AA这几百块掏不起？"

"有些男人就是这样子啦。"

"是吗……可能我们不了解他。其实每个人都是很复杂的……"

"你复杂吗？"

"我一般复杂吧。"

"你……喜欢我吗？"

"绝对喜欢——姑娘……来唱个曲儿给客爷听听？"

说了这句轻薄的话，我暗自提气准备好，等她再掐我。结果她却没掐。

"好。直到细雪飞下来，荡进远处深海。甚至两脚走不动，先想到离开……"

汽车在城市的夜色中向前行驶，伴随着轻吟的《邮差》，这是"熟悉而又陌生的画面"。OK，就讲到这，后面没了……



X360 RPG发布会&DKΣ3713

第三方的契机还是坟墓？日式RPG何去何从？

文编 尼亚



事件一 6月10日，X360 RPG游戏发布会一举公布14款RPG新作，其中包含“《星之海洋》系列”最新作等诸多日式RPG，意在冲击日本市场。

事件二 Square Enix将在8月2日开始举办为期两天的特别活动DKΣ3713，会上将展出包括《最终幻想》和《王国之心》两系列最新作的多款RPG游戏。

次世代 RPG 某种层面上的“青黄不接”使得玩家抱怨连连，近日众多 RPG 的落实和公布在玩家群中引起不小的轰动，算是几家欢喜几家愁。微软和索尼阵营对于日本市场及 RPG 游戏的争夺战日趋激烈，现今游戏市场的情况给予以制作 RPG 为主的第三方厂商严峻的考验。

对于微软的 X360 RPG 发布会以及即将展开的 DKΣ3713 特别活动，各位玩家有什么看法？对于接下来的夏季商战、年末的黄金时期以及 2009 年也许会更加激烈的竞争形势，大家又有什么观点和期望？这将是第三方的契机还是会拖垮第三方？日式 RPG 又将何去何从？

网友观点

打机者

面对靠次世代机能使画面做到极度华丽的爽快 ACT、FPS、RAC 这样的游戏，如果传统 RPG 系统不进行彻底变革的话，仅仅靠画面的加强却套以老套的框架是绝对没办法吸引现在的玩家的。

那些经典的 RPG 只对非常有爱的人才能产生效果，而这样的人现在越来越少。说到底还是生活节奏加快，人们时间变少，心浮气躁，娱乐方式增多，少有耐心长时间钻研一个故事拖沓、系统复杂的游戏了。

感觉还是老任最聪明，本次的次世代竞争较久，加上主副不分的掌机红火现象和手机、网游市场的开拓，给人不温不火的拖沓感觉



李珍珠

日式游戏在 X360 上的生存，日式厂商自己都不敢保证。”但是俗话说，没有第一次，哪来的进步？希望 X360 一路走好！



零峰自由

1. 现代都市的快节奏是导致 RPG 游戏衰败的原因之一。

2.RPG 游戏一般是核心玩家的选择，但目前核心玩家正在日益淡化。

3. 一款原创的 RPG 游戏对于新生代玩家来说毫无吸引力，且又缺少核心玩家的坚实后盾，所以很难提高销量，更别说衍生系列了。



纯白剑士

个人觉得，在生活压力巨大、娱乐方式众多的今天，很少有人会去玩一些系统复杂、流程冗长，并且质量不佳的 RPG，毕竟要很好地完成一款 RPG 游戏是相当耗费时间的，感觉未必能持续吸引新一代的玩家。



19880514dq

还是喜欢玩 RPG，平时高速的学习节奏，来段惬意的游戏旅行调节一下，感觉很舒服，个人不会用那些打打杀杀的游戏来刺激自己。

《深渊传说》、《星之海洋 3》在日本的海外销量都还不错，而且海外 X360 的普及量高于神机 600 多万台，RPG 现在仍是主流游戏类型，而次世代却比较缺乏这类游戏，特别是日本海外市场，第三方此次选择还是比较合理的。再来神机是今年才开始稍有起色的，这些已临近发售的游戏，想必一两年前就已投入开发了，从当时神机的状况看，没有神机版也是很合理的。

至于会不会在神机上出类似导演版的移植版，在下只能说个人从来不期待什么“导演骗钱版”。

祝神机好运，能分一杯羹！

X360 放出《薄暮传说》的试玩版了，好 Happy！

让 X360 的 RPG 来的更猛烈吧！



wennie

个人认为 RPG 故事的情节都是现实生活中不可能发生的，而正是如此才与平淡无奇的生活形成鲜明的对比。一款 RPG 就是一个美丽的故事，从小玩第一部 RPG 开始就感觉融入故事中，在梦幻的世界中翱翔，这是现实生活中无法得到的。特别是在当今次世代的冲击下画面的提升给予了玩家更多的欣赏空间，只要你融入游戏，本身就会被她的内涵所吸引。在平凡生活的闲暇之余，不妨尝试一下，会让你体验所没有的快感。



13998531322

对于本人而言，日式 RPG 是我选择次时代的首要理由。开始的时候还以为日式 RPG 肯定是“神机”居多，没想到经过时间的推移像“传说”和“星海”的新作都出在了“老美”的机器上，这个的确是让我无法接受。可以肯定的是，现在的家用机领域存在着许多问题。还有一点可以肯定的就是，微软作为一个搅局者，它成功了一半！



lvqr

现在都没有多少时间来玩 RPG，干活啊，然后回来睡觉，接着干活。拿个小 P，玩些快餐游戏，根本就组织不了那么多时间来玩 RPG。RPG 现在都成了我的过去式了，只能在停留在记忆里了。

亚里安

日式 RPG 把我们的很多文化、生活背景等等那些很潜移默化的因素融入到了游戏中去。亚洲玩家在长时间受到融入了本土多元化文化的“游戏文明”的熏陶后，已经滋生了依赖感。美式 RPG 带来的那些民族文化信息也好，历史文化信息也罢，还是游戏本身的素质等等，都很难融进亚洲玩家的文化里。反过来，日式 RPG 在美洲也面对着同样的情况，因为文化差异太大，游戏内容差异太大，游戏风格差异太大，接受程度也很低。

无论是现在的微软、日本的 SE，还是许许多多的第三方游戏厂商，商家追求的永远只有利益，如果一个项目不能给公司带来足够的经济收益，这个项目只能被抛弃。没有哪个商家会为了挽留一款游戏，以及这个游戏附带的那些非物质文化，而把公司的生存放在第二位。

开拓现今主要群体——轻度玩家的方法其实也很简单，迎合玩家主流的意愿。还有就是缩短游戏开发周期，不断用新事物去刺激那批非核心的玩家，让他们重复消费。

一切都是市场造成的，我们也是市场的构成部分。只是角色不同。

drsa

激烈的竞争必然上演，不过它不同于“上世代”软件竞争的“以量为主，大作推动”的竞争模式，而是逐步转向“以质为主，确保成功”的竞争思维，这既是我的观点也是我的期望。次世代的电视游戏产业，是一个真正的“多元化产业链”相互竞争的商业竞争体系，它已经脱离了传统的“产业 VS 产业”这样点对点的竞争模式，如单纯的“主机 VS 主机”或“游戏 VS 游戏”。“产业链 VS 产业链”之间的竞争就全面包含了与次世代 TVGAME 游戏业相关的所有产业的相互竞争，其中最最明显的就是与次世代主机相关的“高清产业”的竞争等等。如今的电视游戏业所面临的复杂行业运作难度与经营压力早已今非昔比，作为产业链上重要角色的第三方游戏厂商所面对的生存问题不容忽视，高昂的开发成本与激烈的市场竞争不容他们失败，而避免失败的关键就是创造精品。

“物竞天择，适者生存”。第三方 RPG 不能因为有困难就放弃生存，优秀的创意、用心的创造、谨慎的经营是它们面对商场恶浪的必需准备。准备充分的面对契机与赞誉；准备不足的面临倒闭与诟病。

首先“扬长避短”，把握好自己的优点与特色，不要轻易“反弹琵琶”；其次“取长补短”，取其精华以强自身的妙用；再次，要“着眼潮流”。我最喜欢的“《真 · 女神转生》系列”到如今以不为大多数人所问津，其深邃而晦涩的世界观着实让我着迷，但也是这种特性却让更多人对其“敬而远之”。现今 RPG 第三方厂商们应当紧跟时代的脉搏，在保存精华的同时也要满足不断追逐时尚与潮流的大众群体的游戏需求，例如现今“进化”的《女神异闻录》。

各位读者朋友，大家好！又到了白夜带领大家逛我们游戏城寨的时间了！

最近一段时间城寨内可是热闹非凡，因为有“千呼万唤始出来”的《潜龙谍影 4 爱国者之枪》，因为有四年一轮回的欧洲足球锦标赛，因为又一年高考的结束，又一批苦读十二年的玩家被解放，也因为愉快的暑假即将到来……所以白夜也是忙得不亦乐乎，白天一边打《MGS4》一边和论坛上同时进行着交流，挖掘着游戏的各种隐藏要素；晚上倒上一杯冰镇可乐，和城寨里的球迷朋友们为绿茵场的一举一动或叫好或懊悔；高考的两天则一边在论坛上回忆着当年自己考试时的样子一边为学子们祝福，还有点儿冲动想舞文弄墨一把挑两个高考作文题来写写；而看到那些戴着学士帽们抱在一起的朋友，小白我又不禁鼻子一酸，怀念起当年上学时的生活来……

其实，白夜想说的是，六月，这个带着无限热情同时又有些伤感的月份，因为有游戏城寨，所以更加精彩。

文编 白夜 美编 心の永恒

城寨八部之游戏综合部

楼主： 明月天山

关于游戏自由度的思考

现在很多游戏上市是都喜欢打着“超高自由度”这种旗号，目前看到的无非有以下几种情况：

◇模拟类的，提供给玩家可以设定的变量非常丰富，可以满足玩家的创作和改造欲望。

◇角色扮演类，剧情分支众多，流程较为自由，如“《上古卷轴》系列”。很难具体说，总之就是游戏场景中各种物品都可以进行互动操作。

最近和朋友讨论，到底哪些游戏算是自由度高的游戏。

美国互动艺术与科学学会（AIAS）的“互动艺术成就奖”（AIAA），至今已经举办了十届，这个奖被称为游戏界的“奥斯卡”，主要是因为这也是个学院派性质的奖，而且效仿电影界和NBA，设立了游戏名人堂（Hall of Fame Award），将游戏发展史上有突出贡献的制作人选入名人堂，每年仅评选一位，其含金量比一般如GDC和AIAA本身的“终生成就奖”之类的更高。

美国互动艺术与科学学会（AIAS）曾经评选出过史上自由和开放度最高的游戏，它们分别是：

◆《潜行者》：切尔诺贝利的阴影：游戏真实还原了切尔诺贝利真实死城原貌，并真实展现了每天日落日起，风雨交加，晴天阴天，狂风闪电等自然现象，让玩家置身于一个高度还原的真实游戏世界之中。《潜行者》的游戏地图异常巨大，大大小小散落着十几个大型城镇与乡村，游戏将提供高达数百平方公里给玩家进行冒险。游戏中同时也具有虚拟的社会系统，各种性格各异的人与组织都将真实地呈现在玩家面前，各类贴切真实世界的细节设定，如：主角与NPC每天都必须进食维持生命；背包的负重对体力与耐力的影响；手握枪支对人说话会遭受到NPC的反感；收买与解救他人而建立起彼此的信任等等。玩家所有的经历都会对结局产生影响，游戏结局将多达七种以上。



■《横行霸道IV》

◆《横行霸道》系列：“《横行霸道》系列”以其令人惊异的销量证明了自己是最成功的一个游戏系列。也证明了人们不再满足于单纯某一种类型游戏的乐趣，这款在黑帮的背景下混合了驾驶、枪战、格斗、养成乃至经营的等诸多元素的作品，就让《横行霸道》显得与众不同，游戏前后几部作品大都制造了一个模拟现实，有着多元民族、文化背景的城市。玩家扮演的主人公在城市里开放式生活，犯罪也是允许的，最大特点是冷幽默，主线故事人物性格鲜明，对话经典，主角都是坚强、冷静的男子汉，故事结束总能充分满足玩家扮演男子汉的愿望；另一方面你也可以在大街上用各种武器滥杀无辜，总之这系列游戏是放松身心的娱乐选择。

◆《上古卷轴》系列：这是一款近乎完美的游戏，拥有众多梦幻般的元素，它需要你投入大量的时间去探索、感受甚至影响游戏中丰富多彩的世界，而当你每次从游戏中退出的时候，都会感到，为它投入的这些时间完全是值得的。游戏几乎拥有无限的自由度，有18个人物职业和8个种族供选择；超过2500种魔法物品；超过400座城市和地下城，任你选择，任你怎么玩都可以。

◆《沸点 地狱之路》：游戏中的载具包含各类大型及小型汽车、卡车、直升机、船甚至坦克等等。所有的交通工具甚至都有加油与损耗等真实设定。上百位NPC都性格各异，宛如真人，甚至不同的NPC之间也能产生现实那样连锁的复杂人际关系，这些都可以通过玩家自己建立起来。一切的互动交谈都对游戏的发展与人际关系产生深远的影响。最终游戏的结局多达数十种。

◆《模拟人生》系列：只要是我们现实生活中所涉及到的方面，游戏里面几乎全部概括，游戏的故事情节将完全是由玩家自己去抉择，玩家在游戏里的每一个行动都将影响到游戏的剧情发展，两者息息相关，玩家可通过游戏交互体验到虚拟社会的无限乐趣，模拟人生同时也是世界上最受欢迎的游戏之一。

有人说“《模拟人生》系列”中无非自己改变外貌和家具什么的，除此以外太单调了，不算是什么自由度；又有人说结局多又不代表自由度高，有的游戏有几百个结局呢；甚至有人说按着预订好的剧情去玩的游戏算什么自由度……

我个人看法是：可以选择下一步剧情发展的方向而不是被迫参加规定好的一个流程；达到同样一个目标的过程中游戏可以提供很多种不同的手段；非做不可的事情远远少于可做可不做的事情；最好之前的步步选择都能反馈到后面的游戏事件（这个属于要求高游戏质量了 ^_^）。

我们经常在大赞某款游戏自由度高的时候其实往往不会考虑到底什么才是自由度，如同我们调侃某人猥琐时常常不在乎具体怎么样的行为可以判定为猥琐。

【网友回复】

当年在《辐射 2》里开着破车四处跑，遇到本该武力解决的NPC几句对话搞定，就是自由度。现在自动贩卖机要能用，车灯要能打开，音响可调，能看电视，能翻杂志，能听iPod才叫自由度啊。

——Hitman#47

自由度太高给人一种茫然的感觉，都不知道自己该去干什么了。美式游戏相对大多自由度比较高，日式游戏的自由度则相对局限性大一些，我个人比较偏好在一个固定的框架里自由度稍微高一些就好。

——Mrics

自由度？我也是那句，所谓的自由只是建立在主线的基础上的。

就拿《横行霸道IV》来说吧，你真的觉得它很自由了吗？我想问，我们的主角后期都成为BOSS级的人了，但还是只能自己亲自出马干掉对手。你更别想用什么阴险手段去干掉对手，那些是对方的专利！该死的，你一个都救不了；不该死的，你怎么也弄不死他！因为这个世界上但凡模拟经营类以及体育类以外的游戏，都需要一个剧情来推动游戏发展，有剧情就有剧情人物，你看他多不顺眼都好，你就是得顺着他，要么你就不玩。

所以，ACT、A·RPG、RPG、S·RPG之类的游戏的自由度都只是相对的，就算是那些分支、那些选择有很多，作出选择后，我们也还是只能顺着制作人的意思走，你不想这样？对不起，程序里没有！

——湛蓝の帝王

表面上的自由：有很多功能，允许做很多事。典型“《潜龙谍影》系列”，看起来你可以用任何手段做任何事，其实到头来还是从场景的一端走到另一端，干掉了那个本就该干掉的BOSS。

一般的自由：游戏的发展方向，进行速度，任务目标都受到玩家的影响。典型“《横行霸道》系列”。去做什么事，什么时候做，怎么做，都由自己决定。

较深的自由：没有玩家的参与，游戏世界照常运行。典型《魔兽世界》，网游都有这种特点，部分单机游戏也有，达到了不玩也是玩的境界。

极度自由：恩……有个强大关卡编辑器，就彻底自由了。

——doomhammerhill

其实在真正实现完全虚拟仿真游戏时，所谓的自由度不过是创造无限大的一个游戏世界，而玩家所做的每一件事，都是这个世界历史的一部分，会象蝴蝶效应一样，又反过来改变这个世界。或许有人觉得网游才是真正自由的游戏，但是我不想在游戏里也生活得象在现实中一样，谈情说爱，尔虞我诈．我想要的是——游戏。

——zhuzhu621


■《上古卷轴IV 湮灭》

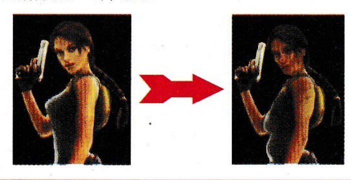
楼主： 猪仔生煎

受《潜龙谍影4》影响，众游戏人物老年照被爆

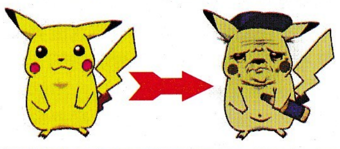
6月发售的《潜龙谍影4 爱国者之枪》的影响力远远超过了我们的想象，老年snake的精彩演出，让我们拍手叫好，当然，这也引起了不少人的好奇心——既然我们的英雄snake会老，那其他的游戏人物也应该会老的吧，那他们老了会是什么样呢？

带着这样的想法，就有国外的高手将一些大家熟悉的游戏人物的照片处理了下，让他们以老年的姿态展现在了我们的面前。

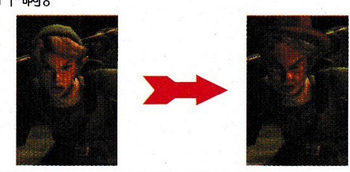
“《古墓丽影》系列”中的劳拉以及她的性感身材可以说伴随了整整一代人的成长，是不少年长的玩家心中一直YY的对象，但是从这张劳拉年长的照片可以看出，虽然眼神依然犀利，但是脸上的皱纹密布，老人斑也遍布全身，胸部下垂了，小肚子鼓出来了，要是再去冒险的话，打开棺材看里面的尸体和照镜子一样了。



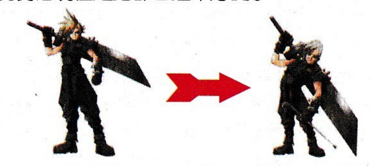
“《口袋妖怪》系列”中的皮卡丘可爱的造型萌翻了不知道多少“无知少女”，殊不知等到数十年后，皮卡丘年老色衰，身上皮毛的颜色也从当初的柠檬黄变成了如今的“大便黄”，常年酗酒也导致将军肚鼓起，年青时无邪的眼神也荡然无存，此时老年的皮卡丘，完全就是一个半夜游荡街头醉醺醺的痴汉。



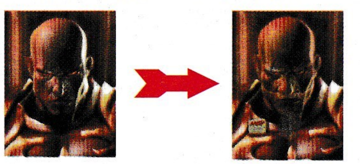
“《塞尔达传说》系列”的主角林克年轻的时候是那么地英气十足，但是年纪一大，以前的绿帽子换成了乡下老头带的草帽，牙齿也掉光了，头发全白，额头上也不免出现了老人斑，眼神也明显可以看出力不从心，这样的小老头，让人感觉风一吹就会倒下啊。



《最终幻想VII》的主角克劳德年轻的时候英姿飒爽，背着个大剑引得无数少女尖叫，但是年纪一大，显然就不行了。头发除了全部变白之外，还开始秃了，从该图中我们可以看到他那缺乏保护的额头，真让人心中酸楚。原本笔直的腰杆，也再也挺不起来了，被大剑压坏的腰也一样让我们心痛，而且左手拿着拐杖，也说明他现在走路都已经不方便了……



“《战神》系列”的奎托斯到了老年，山羊胡子已经斑白，肩头还带着“AARP（美国退休人员协会）”的牌子。美国退休人员协会是一个私营非营利组织，是美国最老和最大的为老年人呼吁倡议的群体。协会的座右铭是“服务，而不是被服务”，工作目标是帮助美国老人达到独立、尊严和自主命运。看来战神他老人家年纪大了也不忘继续服务社会啊……



楼主： magi

最“恶心”的怪物猎人

每个人对恶心的定义就像对美丽和萌的定义一样没有一个固定标准。你眼中觉得美丽的东西，别人也许觉得没什么特别。你认为恶心的东西，或者其他人觉得可爱……所以以下所列的恶心东西，大概只能算是作者本人的主观臆断。

最“恶心”怪物猎人——武器篇

作为伴随猎人上阵杀敌的武器种类繁多，这其中绝大部分的武器还是比较中规中矩的。不过游戏中偏偏有这么一些武器是非常恶心的，譬如电龙号角……其实如果再发掘一下比电龙号角恶心的武器可能有很多。可是之所以选择电龙号角为最恶心的武器是因为制造这武器的素材是来自电龙本身，电龙本身已经够恶心，所以它制造出来的武器同样离不开恶心范畴。武器样子恶心，就连吹出来的音色同样恶心，它基本上完美还原了电龙的叫声，这声音的“强大”之处在于能够把所有猎人都吓跑，凡是用这武器的人基本上都是一个人站在老远的角落独自吹（老大！拜托你跑远一点才吹啊！），因为实在太难听了！只可惜这么一个强大的能力对怪物是无效的，要不然电龙号角真的成为最牛X的武器了。

最“恶心”的怪物猎人——防具篇

相比起武器，防具更是代表着猎人们的形象。游戏几百小时都是穿着它，所以一套好看的装备是必不可少的，然而最容易出现恶心东西的便是防具。据不完全统计，猎人之所以阴盛阳衰，人妖横行，那是因为女装绝大多数比男装好看（当然有更多的人冲着那邪恶女仆装和万恶麒麟装而用女号的），可是这个游戏有一个定律是“越难看的装备技能越好”。那么究竟在众多的防具中那一套是最恶心的呢？答案现在揭晓，那就是人见人吐，怪物看见也想吐的“祖龙Z套装”。以前的祖龙装在《MHP2》的时候是我冲级的动力，为了它我不眠不休奋战一个多月，在炎王龙面前堆尸无数。虽然技能实在不怎么样，不过穿着它的样子还是很拉风的。可是万万没想到，《MHP2G》的“祖龙Z套装”比之前的祖龙装更“拉风”，穿着它走在集会所里面，绝对能吸引全场目光，它就像祖龙一样耀眼……而事实上，我第一次看见此防具时还以为哪里来的能用两脚站立起来的马。本来这样一套恶心的防具应该没有人会愿意穿上身的，可是强大到NT的技能让很多猎人甘愿冒着自挖双目的风险穿上它。至于猫头装，猪头装、速龙头也只不过是猥琐一点而已。



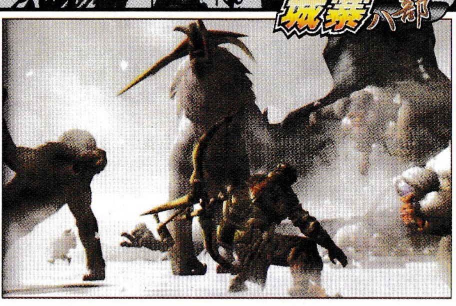
最“恶心”的怪物猎人——招式篇

人类是讲文明的，我们不会随便放屁的；人类是讲卫生的，我们不会用大便来砸人的。不过对于怪物来说一个屁、一堆大便都可以是取人性命的东西。然而对于大便的运用估计没有一种怪物比桃毛兽更有心得。这次《MHP2G》桃毛兽不但攻击招式有所加强，连消化能力也是前作的几倍。从它扔的大便不是一坨，而是几坨就可见一斑……至于它的屁攻更是有如火箭发射一样，一旦被击中随即飞上九霄云外，而且它的放屁技术简直达到炉火纯青的地步。

最“恶心”的怪物猎人——怪物篇

作为游戏中的敌人，同时也是猎人们的对手，究竟哪个怪物最恶心？这个问题在猎人们之中也是一个热门话题。在“《MH》系列”里，恶心的怪物不少，不过能够被称得上真正恶心的就只有女王蜂。别的不说，光是样子就足以让人毛管竖起来。尤其是本人对这类昆虫的害怕程度已经达到神经质的地步。第一眼看见它的时候，我立刻联想起小强这种生物。所以最恶心的怪物非女王蜂莫属。





最“恶心”的怪物猎人——任务篇

既然最恶心的怪物是女王蜂，那么最恶心的任务必然是女王蜂的任务吧？话虽如此，不过女王蜂的任务相比起以下这个任务也只不过是小事一桩。老山龙任务可以说是最恶心，同时也是设计得最失败的任务。任凭猎人们扛着大量神兵利器；也不管你是四人群殴，还是单枪匹马；尽管你的技能能横扫各个任务，可是在老山龙面前不管是菜鸟还是老手也得老老实实去打，更别指望要在5区前KO它！好吧！当你到5区等它的时候，它却姗姗来迟……这时候你会觉得即使多等一分钟也是相当漫长。当然，以上几个方面还不能称得上恶心，真正恶心的地方是你不得不杀它，升HR要杀它、刷素材要杀它、最折磨人的是什么红玉啊、天鳞啊，这绝不是杀一两头老山龙就能入手的东西……而一大堆龙系武器与防具都要用到它的素材。所以说这不是恶心是什么？

最“恶心”的怪物猎人——地形篇

在怪物猎人的世界里，呆在野外的时间比呆在家中要多很多。虽然游戏中的地图只有那么20个，甚至于你闭上眼睛也能在这些地方行走自如，然而总是有那么一些地形是让人觉得非常恶心的，其中之一就是旧密林了。绿色雌火龙、绿色的桃毛兽亚种、绿色翠水龙、当然还有绿油油的热带植物。说到这里，你会开始发现旧密林简直就是以上提及的几只怪物的主场。如果是剑士猎人还好，要是弓弩手的话，绝对会认同旧密林确实是一个最恶心的地方。开镜后，看见的尽是一块块充满锯齿的树叶，而这时候，宛如身披章鱼迷彩的怪物会突然间从树叶中一个龙车开过来，然后你的视线又再一次被这些树叶遮蔽了。同样，绿桃毛跳起后就像忍者一样“消失”在茂密的树林里，其实你知道它们并不是消失了，只是这里很绿很恶心，你要找到它们就像玩找茬一样。可是不同的是在“找茬”的过程中飞扑或者龙车随时就可以把你送上西天。

最“恶心”的怪物猎人——番外篇

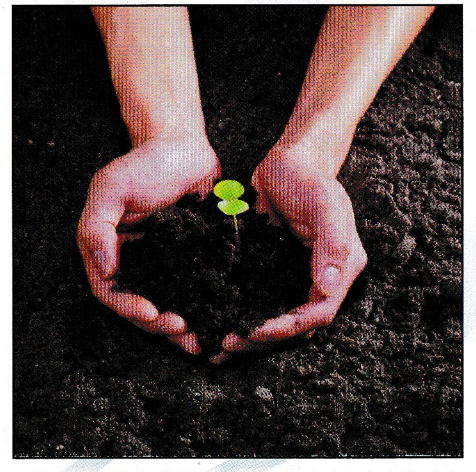
说了这么多恶心的东西，其实游戏中最恶心的东西应该猎人们存放道具的道具箱。怪物的大便、生肉、烤肉还有各种草药都放在一起……当要使用的时候猎人们也是照样放进口袋里，烤肉还是要放在嘴里。

游戏城寨2008高考作文征文选登

2008年高考已经结束，游戏城寨论坛原创区按老传统开展了以"高考作文"命题的征文活动，这里选登两篇。

"海絲特同学"的《我们的举手投足之间》，语言清新淡雅，行文节奏恰到好处，尽显作者深厚的文字功底；四年前经历过高考的"开车上树同学"重回考场，将自己的视线从考场内的考生转移到考场外的家长，诉说曾在风雨中为我们操劳的父母的一言一行。

文编 尼亚



2008年湖北省高考作文题目

我们的举手投足之间

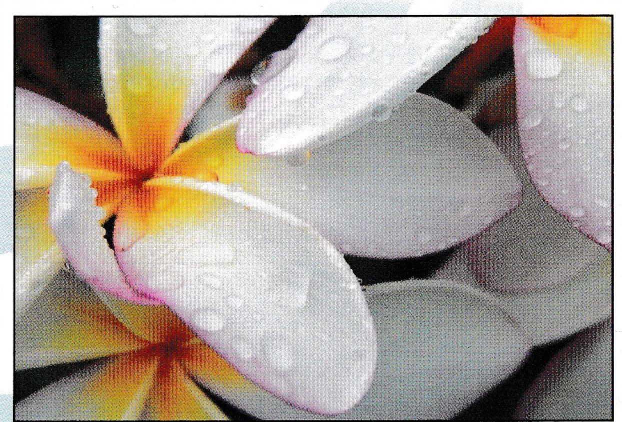
有多少日子，我们不曾留心生活中新的景致？当我们在题海中奔波竞逐，当我们在城市中低首疾行，有多久？日复一日，我们循规蹈矩，以同样的模式生活，竟而忘了，世界上还有许多神奇妙曼的东西，日复一日，以新的情节、新的图案，做着戏剧性的演出，赠给我们无数的意外……

我们忘了看云。清隽无言而永恒的云，是少年纯洁清朗的特质，寄托着闲适的心情和那缥缈的记忆。它成丝、成缕、成簇、成汪洋，任想象的羽翼到处飞翔，像艺术创作的灵感题材。云是我们翘首之际，能读到的最美好的诗篇、散文。当我们看云的时候，专注的神采里，往往有广大的平和，带着舒缓自然的神情从悲伤、烦恼中游离出来。凝目玄想时，多了几分意外的乐趣。

我们忘了听雨。耀眼的闪光、清脆的霹雳，宛如天神的信号，撕开天幕，把天河之水倾注到人间。暴风雨猛烈敲打着屋顶，冲击着玻璃，奏出激动人心的乐章，那铿锵的节奏仿佛预示着要把整个人间毁灭，而那优柔甜蜜却又略带凄凉的小雨，像催眠曲抚慰沉睡人儿疲惫的躯体，又像少女低声的吟唱。听雨的时候，心潮激荡，仿佛能感受到雨露沐浴万物的神圣，眉宇又含有期待，渴望看到更加绚丽的早晨。洗耳恭听时，多了几分意外的乐趣。

我们忘了闻香。惬意地呼吸着清新的空气和潮湿的泥土散发出的沁人肺腑的气息。远处草地上冒出星星点点的紫罗兰，在明媚的阳光下，绽开鲜亮的花瓣，弥漫醉人的芳香。藤萝和橄榄青涩的气味相织，缭绕着花瓣。拈花微笑，与最质朴、最纯净的气息交融，遗世而独立。细细品味时，才知这山野间的生趣，延绵不息。

我们忘了感悟生命。黑压压的森林里，四周静得可怕，才感受到生命的消逝——这神秘的东西，它摸不着，听不见，看不到，更闻不出。只有大自然那无所不能的手在拨弄着它：生命在活动、地球在旋转、江河在奔流。一花一世界，一沙一天堂，掌中握无限，刹那即永恒。半梦半醒，当你意识模糊的时候，你才能接近它，进而，感受到他的律动。



生活虽平淡无奇，却需要五彩缤纷的世界和充满光明的希望。学会留意细节，寻找那些遗忘的欣然，让抓紧的、执著的、无可释放的怨憎和伤痛，渐渐淡了、远了、舒展了、抚平了，最终，消失……

作者：海絲特

2008年上海市高考作文题目

他们——风雨之中，考场之外

在这里，本来是想轻松地对待应试教育的作文，但当我站在那群父母当中，我改变了自己的想法，不要再用那无知的言语与行动刺伤我们的父母，那是我们的罪……

四年前的今天，我也与年幼的对未来充满幻想的这些莘莘学子们一样，坐在那个明亮的考场中经历着那个被命名为人生转折点的考试。伴随着时间的流逝与各方面阅历的增加，考试的情景早已在脑海中模糊不清，惟一能清楚记得的就是每一次从考场走出来后，母亲都立刻为我递过来一杯凉茶……

四年后的今天，当我再一次走向那个神圣的考场大门的时候，我不再是一个稚气未脱的考生，也不会是一个焦急的考生亲属，更不是面无表情的路人甲乙丙丁。我只是想回到那个时间，四年前的那个时刻，我想亲眼看一看，我的可爱的父母比我还要紧张的眼神，想看看我可爱的父母是如何踮脚期盼，更想看一看我的父母是如何度过那风雨与闷热交加的两天时间。

考试之前，在朋友的店里认识了一位考生，闲聊的时候他说看看今年下不下雨，前几年考试都下了。我笑着说肯定会下，你要做好避雷措施，带个手机进去，监考问你，你就说是手机型避雷针……



风雨来得迅猛，没有征兆，席地而坐的考生父母们很多跑进了附近的店铺、商场，我在决定回家之前回头再一次向他们望去——在路对面的商场中，他们始终都望着考场的大门；在大门两侧的店铺中，他们时不时地把头探出来关切地打量、凝望，忘记了落在头上的雨水；那些无处避雨又不愿离去的父母们，在风雨中顶着伞，任凭雨水洗刷着他们的裤管。那一刻，我的心痛了，我的父母，他们也曾经这样子地等候我。

天气反复无常。下午，夏季的热风把积雨云吹得无影无踪，阳光炙烤大地，衬衫被汗水湿润了，而眼前的一幕，我甚至不想用相机去拍摄。半数人席地而坐，手中拿着各学校的招生简章翻来翻去；有些趴在学校的护栏上，一动不动地望着里面；还有很多人聚在一起的讨论着自己的孩子、讨论着繁多的大学，一些名不见经传的学校也在努力地推销着自己，发传单、给名片。他们应该比我更明白，在这里等待孩子的父母们，大多都应该没有上过大学，甚至不知道这些人在宣传着什么，但是他们都在很努力地听，很努力地问自己不明白的东西，因为，这关系到他们的孩子，他们受的苦不能让孩子再受下去……那一刻，我的心感动了，我的父母，他们也曾这样子左右接着传单，前后听着"讲座"，为我焦急，帮我选择。我更明白这个考试对于我们小城镇的意义。它的确像是一个阶梯，越是小的城镇这个阶梯存在的意义越是突兀地显露出来。大学，似乎成了走出这个小城镇的惟一出路。我想这也是在每次放假回来总有人问我大学怎么样的时候，我总回答很好的原因！每个人都没有打破别人希望与梦想的权利，即使我心里明白是我上了四年大学，还是大学上了我四年。

高考，是一条希望之路，在此希望每一位考生，都能金榜题名，更希望在那一刻，你们都能看到在你们身边的父母们那逐渐斑白的头发，逐渐昏花的双眼，步履蹒跚的背影，布满老茧的双手……用一生的时间记住，是他们风雨无阻地保护你，才有了你今天的成就！

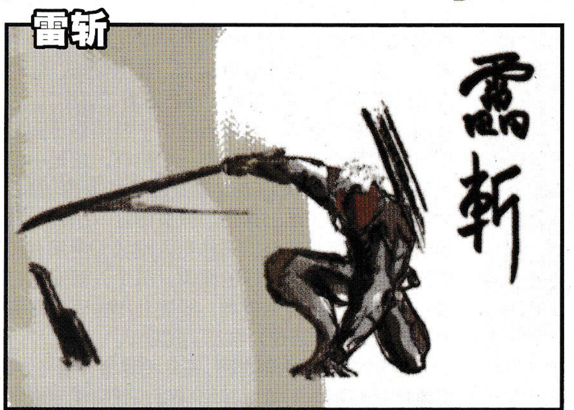
作者：开车上树

主持人：玛鲁斯

城寨画廊 VOL.4

《潜龙谍影》终于在系列第四作给斯内克画上了一个完美的句号，这名老特工也终于走到了战斗的尽头，然而战斗结束并不代表生活的完结，他的路还很长，这也正是小岛秀夫所要传达的信息。为了庆祝本作的发售，电击绘流也特别举办了最新的同人祭，各路画手再显神通！

雷斩




作者：Sundance　额……厚脸皮的发一张吧……

RAGING RAVEN



作者：Bt 奇男

完成！啊，用了三个晚上，好像之前从没画过穿着那么"保守"的女性，浑身装甲的由美啊！

潜龙谍影4 爱国者之枪



作者：幽灵侦察团

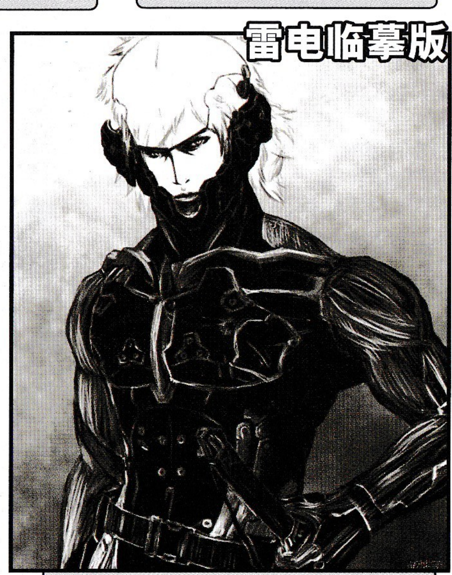
画得不好，请多包涵。

阳阳

作者：李珍珠

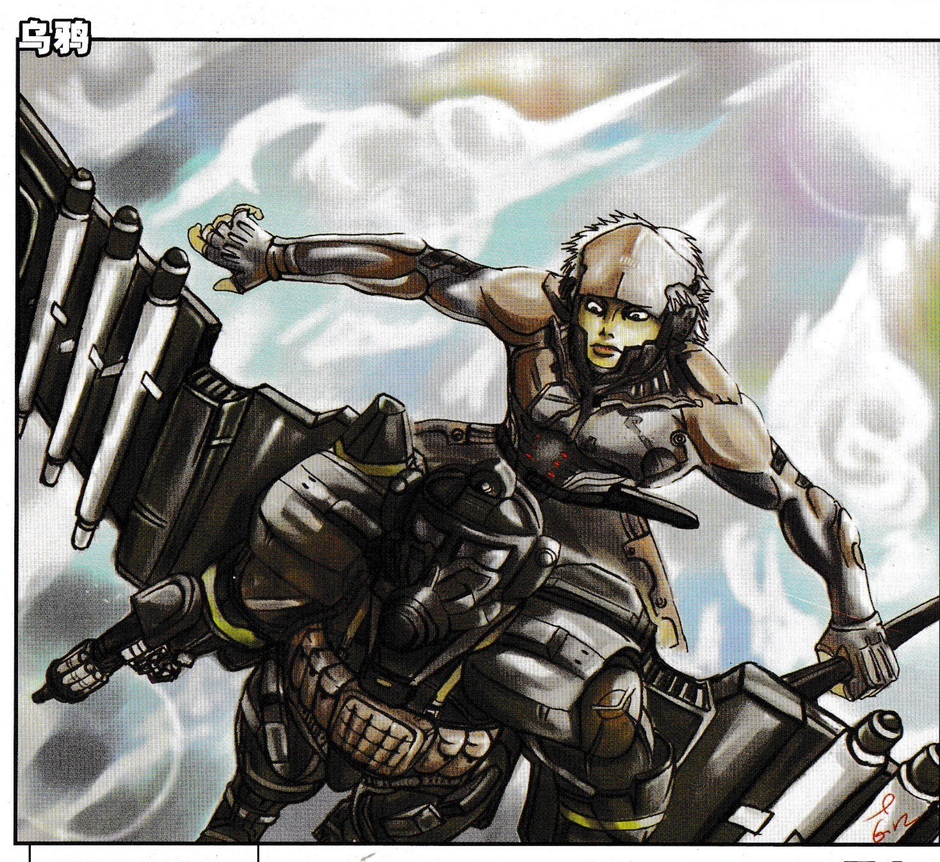
原来预定是画四格漫画的，可是今天开了一个下午的会，没时间了……那就画妹子吧！居然没有人画阳阳？我来！床铺上的女仆！

雷电临摹版



作者：没有爱 de 季节　终于补完了……

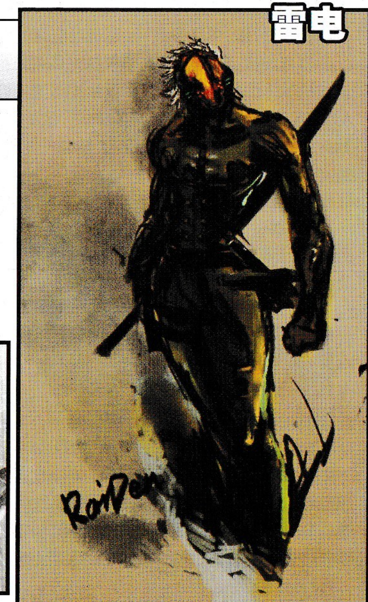
乌鸦



作者：热血伪大人

想画乌鸦，结果没画好……动作都没出来。

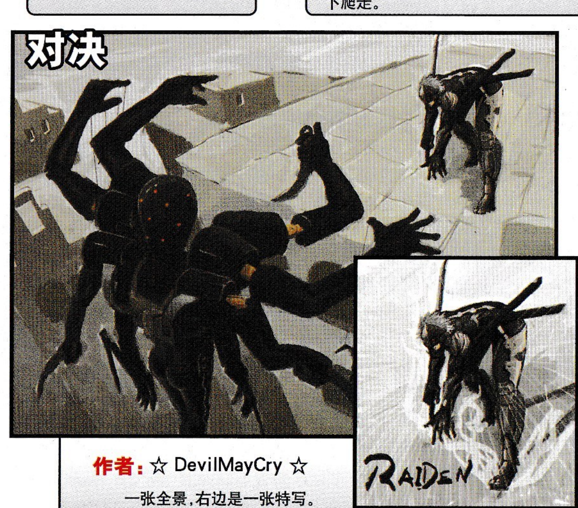
雷电



作者：高 X 何 B 仔

很不厚道的涂鸦一张……扔下爬走。

对决



作者：☆ DevilMayCry ☆

一张全景，右边是一张特写。



《游戏城寨》月度音乐排行榜

(08/05/05 ~ 08/06/05) 策划 方寸 文/统筹整理 AC 米男

收录歌曲的试听请访问：http://bbs.levelup.cn/showtopic-633969.aspx

TOP 1 Triangler

歌手：坂本真绫



选自唱片	Triangler（单曲）
发行日期	2008 年 04 月 23 日
唱片公司	flying DOG

简评：

一声清脆的歌声冲破天际，拖拽着两道薄云的尾流，瞬间融化成了晴朗阳光中的空之轨迹。有渴望飞行的人，有喜欢唱歌的人，当他们相遇，随之产生的，我们称之为爱情。也正是这样的邂逅里，我们再次见证了跨越整整二十五年的动人诗篇，二十五年，记忆比年岁更悠久，思念比心跳更炽烈。

《超时空要塞 边界》不仅仅是在向初代的那段太空冒险致敬，更多的是带给一代又一代对宇宙充满憧憬的人们以无法言语的灵魂撞击。那是比星球爆炸更沸腾的能量，在坂本真绫空灵已成清梦的嗓音中，穿云裂帛，无限美好。

自《奇迹之海》以来，坂本真绫这个名字就和菅野洋子紧紧联系在了一起。细数指轮，回忆约定，这对歌手和音乐人的组合总能产生奇迹。而如今，在激起回忆与热情的《超时空要塞》周年回归的动画祭典上，这对黄金搭档也不负众望地再次聚首。当年惊喜于少女的声音是"神赐予的礼物"的音乐人现已是声明赫赫的音乐大师。当年的少女也早已展开自己的羽翼翱翔在无垠的音乐天空。作为久违了的再度合作，这张单曲首发销量就成绩不凡，一度冲上Oricon 前几位的实力早已被证明，对于大多数人而言，骷髅战机、银河歌姬、中华餐馆，都是难以忘怀的回忆。

岁月如梭，我们愿意去相信总有些东西是永远不变的，正如这活力四射的歌曲，正如坂本那清澄如昨的歌声，正如林明美，正如当年那一曲《VOICES》，这也正是"MACROSS 系列"始终传递的理念：音乐，这是惟一能够超越时空与种族文化隔阂的最强魔法。

听吧，在这歌声之中，有我们快要忘却的爱与青春……

BY 亦恕（LU VIP 会员）

TOP 2 BURN

歌手：B'z

选自唱片	BURN（单曲）
发行日期	2008 年 04 月 16 日
唱片公司	VERMILLION RECORDS

简评：

在 LU 社区里拥有着很高人气的日本殿堂级乐队"鼻子"（《游戏城寨》2007 年度音乐赏最佳乐队），携着新单曲《BURN》在一阵急风骤雨的摇滚乐中点燃了大家初夏的热情。另外，本曲还是高丝（Kose，专业化妆品公司）ESPRIQUE PRECIOUS 系列的广告歌，"小八"稻叶浩志带着呐喊般的金属嗓音跟本不给你任何热身的机会，"老大"松本孝弘的吉他演绎在 PV 里五光十色的灯光中更是显得充满激情。同时，即将迎来出道 20 年的 B'z 也将在今年 6 月 18 日发行他们的精选专辑《"ULTRA Pleasure"》，作为提前为之造势的《BURN》，歌如其名，在燃烧着的韵律中，你可以尽情地体会到音乐带给你的畅快感。

BY AC 米男（LU 荣誉版主）

TOP 3 DRINK IT DOWN

歌手：L'Arc～en～Ciel

选自唱片	DRINK IT DOWN（单曲）
发行日期	2008 年 04 月 02 日
唱片公司	Ki/oon Records

简评：

Yukihiro 写的歌一向是彩虹乐队 LIVE 时选择的开场曲，《DRINK IT DOWN》也是越听越有味道，前奏非常赞，虽然副歌的时候比较淡，但是进入高潮后又再次回到了彩虹最擅长的节奏，特别是看过 4.19 的上海演唱会后更有加分，只是我觉得这首歌和《鬼泣 4》并不是很配。

BY 水晶心（LU 会员）

TOP 4 我想跟你走

歌手：Ikimono Gakari



选自唱片	我想跟你走（单曲）
发行日期	2008 年 04 月 16 日
唱片公司	Epic Records Japan

简评：

作为生物股长的全新单曲，《我想跟你走》搭配了由夏帆和松下奈绪出演的电影《砂时计》的主题歌。开始还有些担心，最近的发碟速度过快，会不会影响到音乐的品质。但是，当我听到吉冈圣惠（Vocal）那熟悉的歌声时，心中的石头才终于落了地。为了配合电影，PV 拍得很唯美，以一瓶沙漏开始，缓缓带出的旋律和着交响乐队的演奏，给人一种比较大气的感觉，而这次乐团的其他两位成员水野良树（Guitar & Vocal）与山下穗尊（Guitar & Harmonica）更是少有的正装出演……最后，歌声渐弱，再以一瓶沙漏结束。总的来说，《我想跟你走》是属于那种需要点时间去慢慢体会的歌曲，也许等到我们看到发售的电影 DVD 后，会对这首歌曲有一种全新的认识。另外，值得一提的是，单曲里的 c/w 曲目还 TIE UP 了 NDS 游戏《BLEACH The 3rd Phantom》。

BY AC 米男（LU 荣誉版主）

TOP 5 乘车

歌手：YUKI

选自唱片	乘车（单曲）
发行日期	2008 年 04 月 16 日
唱片公司	Epic Records Japan

简评：

前 JUDY AND MARY 的主唱，"妖女"YUKI（原名：矶谷有希）的个人第 17 张单曲，明明已是 30 几岁的人了，却还保持着小孩般的样子，驻容术的厉害之处可见一斑，呵呵。《乘车》是一首描述 YUKI 自身归属感的歌曲，在刚刚结束的武道馆演唱会"YUKI concert New Rhythm Tour 2008"上，这首歌曲更是被作为了最后的安可（Encore）曲目。PV 里，YUKI 哼着小调开始了一段类似家庭录像带的摄影，画面结合着歌曲给人一种很轻松的感觉，YUKI 独特的嗓音还是那么可爱。

BY AC 米男（LU 荣誉版主）

TOP 6 旅程

歌手：GReeeeN



选自唱片	旅程（单曲）
发行日期	2008 年 03 月 05 日
唱片公司	NAYUTAWAVE RECORDS

简评：

GReeeeN 的歌声并不花哨，他们唱的是我们呼唤内心的那份感动。《旅程》的音段是一如既往的牙医风，副歌部分戛然而止，取之而来的那段弦乐，有一股油然而生的"这就是人生啊"的感觉。GReeeeN，好样的！

BY 李珍珠（LU 版主）

歌手的声音有魅力，音乐也很好听。

BY 赵火火（LU 会员）

上个月的季军歌曲，本月下降了 3 个位置来到第 6 位。新歌《奇迹》借着本季日剧《ROOKIES》的热播，已经在社区全新打榜。

BY AC 米男（LU 荣誉版主）

TOP 7 Namidairo

歌手：YUI

选自唱片	Namidairo（单曲）
发行日期	2008 年 02 月 27 日
唱片公司	STUDIOSEVEN Recordings

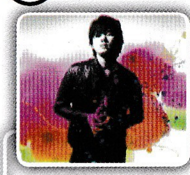
简评：

上个月的亚军歌曲，本月下降到第 7 位。虽然在单曲之后发行的新专辑《I LOVED YESTERDAY》也有将它收录其中，但是随着日剧《4 姐妹侦探团》的完结，《Namidairo》还是渐渐淡出了大家的视线。不过，喜欢 YUI 的歌迷这次并不用等得太久，全新单曲《SUMMER SONG》已经预定在今年 7 月 2 日发售，大家只需要准备好钞票和耳朵就可以了。

BY AC 米男（LU 荣誉版主）

TOP 8 你、我、遇见

歌手：秦基博



选自唱片	你、我、遇见（单曲）
发行日期	2008 年 04 月 23 日
唱片公司	AUGUSTA RECORDS/BMG JAPAN

简评：

秦宝宝的新歌相当优秀，沿袭了自己一贯吉他弹奏的快节奏风格，略带"男朋友"式的唱腔，又充满了音乐节奏间情感的游走，《你、我、遇见》是在《鳞》（levelup 音乐台 LV.36 收录）之后更加难得的一支优秀歌曲！

BY 李珍珠（LU 版主）

《你、我、遇见》还是 4 月新番动画《恶作剧之吻》的 OP，以前在我们音乐台进行过 POWER PLAY 的秦基博，现在已经渐渐被大家所熟悉，最近更是参加了日本著名的电视音乐节目 MUSIC STATION（levelup 音乐台 LV.41"音乐豆知识"有介绍过）。

BY AC 米男（LU 荣誉版主）

TOP 9 glowly days

歌手：西野 Kana

选自唱片	glowly days（单曲）
发行日期	2008 年 04 月 23 日
唱片公司	SME Records

简评：

少女纯净美妙的声音，甜美可爱的外表，勾魂夺魄的气质！夏天怎么少得了这么动听的歌曲呢！

BY 逆枫（LU 会员）

漂亮的新人，可爱的声线，动听的歌曲，PV 更美呀！

BY AXEJ 星（LU 会员）

TOP 10 girigiriHERO

歌手：mihimaru GT

选自唱片	girigiriHERO（单曲）
发行日期	2008 年 04 月 30 日
唱片公司	UNIVERSAL J

简评：

周星驰担任监制，被称为《少林足球》的姐妹篇，由柴崎幸和江口洋介等人出演的日本电影《少林少女》的主题歌。另外，在星爷《长江七号》中的"旗袍老师"张雨绮和"包工头"林子聪也都有参演。乘着电影大热的东风，大和美姬丸的两位成员 hiroko（阿久津博子 /Vocal & Lyric）和 miyake（三宅光幸 /Vocal & Lyric & Compose）也推出了他们的全新单曲《girigiriHERO》，歌曲是专门为电影量身打造的，还收录在了之后发行的专辑《mihimarise》中。PV 里，在球场上纵情演唱的 hiroko 和 DJ 台前卖力说唱的 miyake，在动感的歌曲中，无限的释放着自己的能量。Can you control yourself, to be a winner again？ Yes！

BY AC 米男（LU 荣誉版主）



"猪笼大饭店"欢迎您的光临！！

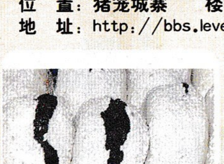
北京小吃十三绝

贴子名："猪笼大饭店"欢迎您的光临！！VOL.4北京小吃13绝！（不断更新中）
位　置：猪笼城寨　　楼主：凌先生　　点击：2719
地　址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=28761



豆面糕

又称驴打滚，是北京小吃中的古老品种之一，层次分明外表呈黄色，特点是香、甜、粘，有浓郁的黄豆粉香味儿。



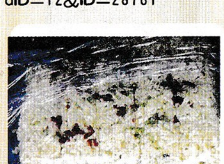
蛤蟆吐蜜

又称豆馅烧饼，在烤制过程中，因烧饼边上有自然开口，吐出豆馅，挂着烧饼边上，所以人们就形象地称这种烧饼为蛤蟆吐蜜。



豌豆黄

北京春夏季节一种应时佳品。原为民间小吃，后传入宫廷，成品色泽浅黄、细腻、纯净，入口即化，味道香甜，清凉爽口，因慈禧喜食而出名。



萨其玛

这个大家从小吃到大的点心，是满族人的一种传统糕点，老一辈的人叫它满洲饽饽，还有人给它起了汉语翻译，称谓糖缠或金丝糕，不过大部分的人还是喜欢叫它萨其玛！



姜丝排叉

从其名就可知道，它原料中有鲜姜，因而食用时有明显的鲜姜味而得名，过蜜后的排叉成浅黄色，食用时有姜味，爱喝酒的人常以咸排叉当下酒菜。



蜜麻花

北京小吃中的常见名品，又称糖耳朵，因为它成形后形状似人的耳朵得名，1997年被评为"北京名小吃"和"中华名小吃"。



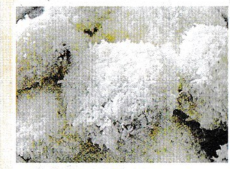
油茶

油茶是北京小吃中的滋补佳品，将其放在碗内，加上白糖，用开水冲成浆糊状即可，味道甜美，可作为早餐或午点，很受百姓喜爱。



糖卷果

北京风味小吃中的名品，深受中外食者青睐，尤得女性食客的喜爱，卷果主料为山药、大枣，是一道名副其实的药膳。



爱窝窝

《燕都小食品杂咏》中说：白粉江米入蒸锅，什锦馅儿粉面搓。浑似汤圆不待煮，清真唤作爱窝窝。



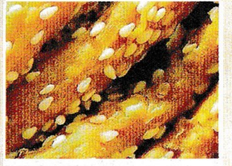
焦圈

北京小吃中的焦圈，男女老少都爱吃，酥脆油香的味儿，真叫人吃不够，特别是具有香、酥、脆的特点，放在桌上，稍碰即碎，决无硬艮的感觉。



糖火烧

北京人常吃的早点小吃之一？已有300多年的历史，香甜味厚，绵软不粘，适合老年人食用。北京以大顺斋的糖火烧最出名。



馓子麻花

馓子麻花是北京清真小吃中的精品，颜色棕黄，质地酥脆，香甜可口，很受百姓欢迎，只是它的制作比较麻烦。



奶油炸糕

北京小吃中奶油炸糕是富有营养的小吃品种，外焦里嫩，香甜可口，很受欢迎。

本期精华帖

地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=46867

主题

完全的回忆
那年我们十七岁，高中毕业的梦

作者：无双

不知道要怎么样来形容自己现在的心情，只是很莫名地想要记录，记录哪怕是很少的一部分也好，我不想忘记。

就在去年的这个时候，我们全班的人在学校里上课，学着高三要提前学的东西，每个人都想象着自己明年这个时候要考到哪个大学，哪个城市，每个人脸上都有梦想洋溢着，大家不知道未来是什么，但是大家知道未来在自己手上。

当时我总是当时我们每天放学要去他的学校看他打篮球，他总是很漂亮的上篮，总是很漂亮的笑，总是穿我最喜欢的那件白色NIKE。

当时我总是听白菜哭诉，但是我没办法帮她，因为我知道她爱那个男人。

当时我总是和小烦打电话，跟他讲今天不如意的事，虽然他就坐我旁边，但是现实中我们更像陌生人。

当时我总是和JASON一起去朝阳吃东西，然后讨论他祖国美国的历史政治和经济。

当时我总是想知道小勃究竟喜欢谁，可是每次都被他说我是笨蛋……

当时我总是和菌菌一起来上学，看见菌菌单纯又可爱的脸，会忍不住想亲他！

当时我总是很担心数学考试的分数，每次当第一名的感觉实在已经厌腻了

……可是似乎我永远都摆脱不了数学狂烂的包袱……

当时我总是喜欢捉弄伟嘉的GBA……可是现在人家有了PSP，还是很大方的借我玩，我终于知道，其实他是好人！

当时我总是去学校旁边的公园散步，啃着香香的饼，心里想着要邂逅一个帅哥。

……



猪笼城寨 HAPPY

VOL.02

主编：泰坦

levelup.cn主页已上线测试
www.levelup.cn

本期焦点争论

主题

对《斗剧》中国惨败有感
关心中国游戏的人必看！

作者：the_outsider





地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=38749

先还是不得不说，我对中国游戏界的失望至极！

对于这次《斗剧》的惨败，我觉得是理所应该，也是预料之中！但我在此还是要向去参加这次《斗剧》的选手们致敬，他们是值得尊敬的！他们也是中国游戏的希望！

《斗剧》失败可以说应该，但却又是绝不应该！！！！

说应该，是因为我们没有别人那样的条件，没有别人那样的环境！

说不应该，是因为中国13亿人口竟然如此不堪一击，唉，我们又能说些什么，气些什么呢！别人韩国是和中国同步发展游戏的，但这次居然在《TEKKEN5》上拿下了冠军！！！佩服！震惊！

不用怀疑，中国游戏界就是这么不堪！看看国情就知道了！

别说我是老生常谈，但中国游戏玩家中对游戏有进取心的人实在太太少了！一天就只会在网络游戏的PK中以高等级P死低等级而感到满足与快感！根本毫无技术性可言！自己居然还自以为是，自称"高手"……

我一直很奇怪，为什么无论是WE、CS、星际、魔兽……这些靠能力公平竞技的游戏的世界顶尖级选手没有中国人，要知道中国有多少玩家！

但中国网游的在线人数可谓世界之最，即使我们自称我们是如此之穷，如此之落后！

我在此不得不提几个游戏达人，《MGS》的ENDLESS，《忍》的KELVIN……他们从来没有放弃过对极限的追求，而且他们都在这些游戏上打出了世界纪录！！值得佩服与尊敬！要是中国多点这样的真游戏FANS，那我估计游戏会是中国的天下……





电视游戏

帖子 打造levelup最强的怀念贴!!!
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=5&ID=23659
楼主 新in特人类　点击 1019　内容 希望这帖能引起大家的共鸣，让我们……

帖子 光明之泪 超超超级绝美画册~~~~张张让你流口水~~~
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=44933
楼主 衰神Newsoul　点击 1322　内容 TONY的《光明之泪》画册

掌机游戏

帖子 掌机硬件交流讨论专帖！！★
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=13692
楼主 马修　点击 4281　内容 同标题

游戏杂志

帖子 【电子周刊】 UCG编辑部物语系列帖
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=19&ID=38962
楼主 泰坦　点击 3397　内容 UCG的编辑部物语，展示小编们平日的生活

影视 动漫 音乐

帖子 ZARD专题讨论贴
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=14&ID=21456
楼主 AC米男　点击 1546　内容 神秘的ZARD乐队资料整理帖

帖子 (投票)火影里最可怕的忍术（多选）
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=13&ID=15649
楼主 巴哈姆特　点击 3303　内容 哪种忍术最可怕？你也投来一票吧！^^

猪笼城寨

帖子 猪笼城寨画廊
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=21711
楼主 蚊子　点击 4367　内容 收集了城寨中的所有美图，还在不断更新中！

帖子 猪笼战记
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=36107
楼主 天才小宝哥　点击 11374　内容 小宝哥倾力打造,城寨第一史诗巨制

回帖选登

原帖：《对“斗剧”中国惨败有感！关心中国游戏的人必看！》

中国不是没有人才，是善于埋没人才，中国人不是没有上进心，而是上进心远远没有人际关系那么重要。真正有实力的不一定站在那个位置上，明白？　大部分都是捧上去的，在这里没有实力可言……社会需要进步，而不是单单为了游戏。以上~

——DarkamiX

首先,在星际等PC游戏中,中国人是得过很高的荣誉的,这点需要指正一下.其次,国内33就4,5台左右,玩kof的人多,但是new　wave又有几个人玩,机台机器.这样的环境凭什么能够有好的名次啊.还有,日本的游戏业发达吗?但是他们玩quake能超过美国吗?难道中国有13亿人什么项目都该最强吗?那中国男足怎么不行啊?任何国家都有自己的优势和发展方向,中国的乒乓球难道是靠人多取胜的?最后,虽然我不喜欢网游,但是游戏毕竟对大多数来说是个消遣方式,网游作为这一目的足够了,没有什么好B4的.

——clouds

首先声明：不要看不起网络游戏中的高手，其中也不乏操作精湛之辈，如果你还有偏见的话就去自己玩一个，而且根据我10年以上的街机格斗经历来说，高手欺负新手是常有的事情。

中国目前的格斗游戏的确是很差的，不是别的原因，正是因为：地区的不平等。10年的街机不长也不短，但是我却亲身经历了3次所谓的“大行动”，最近的一次还是在97年，年代虽然久远，但是那不能说不彻底，彻底得将街机绝了根~！彻底得让人绝望~！那种手痒却无处发泄的感受你也应该体会的到吧~！但是我们的体会却是3年~！是啊~！现在的确有点了，不过你会指望在这种政策下BOSS会去购入“昂贵”的TK系列？是的，我们只有平民化的D版KOF~但是这样也成了你们B4的对象，成了不思进取的代表~！是呵~！给你一个FC，你能练出MGS的CQC？当上海等大城市在如火如荼地展开铁拳大赛的时候，绝大多数的地区可是连3D格斗都没有看过的，你难道就没有想过那里面有多少极具天赋的玩家？

看完了你的感想，我只隐约地看到一句：对网络游戏的无限B4，虽然网络游戏在你看来十分的不屑，但是你也要看到在网络游戏中有许许多多为国争光的玩家，难道他们的努力就不值得肯定？

斗剧的失败为什么不应该？怎么就不应该？难道区区几个大城市就能体现中国的水平？懒惰与无知？这样的评价你有资格去说？你怎么不“下乡”看看？当你们在街机室光明正大的玩的时候，有多少玩家如同过街老鼠一般，匆匆窜入某黑店去享受仅有的几台破烂不堪的机器而乐在其中，一切的一切，你竟然归罪于玩家的懒惰与无知。

实话说，摇杆的确不算什么大的投入，但是你恰恰忽略了街机格斗最重要的部分，就是与人的切磋与交流，没有人去交流，你能够将你的水平提升？只怕是白日做梦罢~！

不要去问我们做了什么，应该去问：我们能怎么样？

——MoonAngel

……希望大家不要输了就找客观理由，赢了就理所应当……没有交流机会是吧？没有比赛环境是吧？我会不远万里，坐23个小时的火车去上海和他们交流，为参加一个比赛，我会付出自己最大的努力……机会和条件是自己争取来的，不是别人都弄好摆在你们面前喂到你们嘴里的，不愿意去做就不要说那么多无谓的蛊惑人心的恶心话，自己没有斗志不要影响有斗志的人们！相信通过大家的努力我们会有出头之日的~~~~~
对了，如果你要说我们没有钱没有时间，没有那么多精力投在这上面，费那么多心思！玩玩游戏嘛，高兴就好，自我满足就可以了！没有那么崇高的追求~~！这样的话，那你还在这里混什么呀，该干什么该什么去吧！没事回家洗洗睡哇~

——生化宝贝

交流问题，没有条件你怎么交流？你有心又能怎么样？正规的街机房里几乎没有新的街机游戏，你难道让玩家互相串门交流家用机格斗游戏，抑或是举办家用机格斗游戏大赛？难道靠这个能培养出街机格斗高手？即便是家用机再完美移植。

——凌先生

试问，有些人连吃饭都成问题，还有什么好说的呢.

——我爱赵云

中国国情决定了中国的电子竞技不可能发展得起来。。。。虽然说电子竞技现在得到国家体委的认可，第99个体育竞技项目啊。但是：

1。我国大部分地区连电都没，更别谈电子竞技。

2。我们的玩家大部分买的是盗版，玩盗版跟玩正版的心态有很大的不同，盗版玩家不会针对一个游戏研究得彻彻底底，而造成正版玩家极缺的原因是物价定得不合理，国外买个正版游戏是平均月收入的1000~2000分之1，我国是20分之1，而且还没有要下调价格的打算。

3。电子竞技的主力军是年轻人，但我们是在家长“玩物丧志”的教导下长大，怎么可能会以一个体育项目的角度去看电子游戏？至今为止网吧、游戏机房仍然是国家、学校、家长竭力反对的场所。。。。。。

4。最关键的问题：国外发展出电子竞技是因为它有利可图，几个达人之间的高水准比赛能带动起大量的购买欲望，而我国呢？根本就没几家可圈可点的游戏制作公司，出产电子竞技类游戏的就更别提了。没利益就没税收，没税收国家就不支持这种产业，没有国家的支持是不可能发展得起来地！！！！！！~~~~~

最后说一句：网游不是电子竞技，我并非BS网游，因为我也曾是一个网游中毒者，但我个人认为玩网游技艺再精湛那也是建立在装备和等级的基础上的。。。。

——jackiewang

帖子名 我若为周瑜　位置 电视游戏讨论区
作　者 古锭刀　点击 1471
地　址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=42493

我若为周瑜



我若为周瑜，我将策马驰骋沙场。

挥舞手中的古锭刀，拯救兵荒马乱中的人民，为统一天下立下汗马功劳；

凭借超凡的睿智和神机妙算，运筹于帷幄之中，决胜于千里之外，誓死灭曹；

仇人相见，分外眼红。目光中射出必胜的决心，早已将敌人的自信击倒；

手起刀落，结束他们最后的祷告。

*　　*　　*

将才得佳人，绝配啊……人们常说。

清冷的孤月悬在熊熊燃烧的篝火上，却依然温暖不起来。

我不语，在月光下舞起心爱的古锭刀，一种孤寂的气氛笼罩在我心头。尽管有美若天仙的妻子，但似乎总是近在咫尺却怎么都触不到。所以我孤独。此时此刻的我像一只孤独的狼。没人了解我深藏于自信、威严、骁勇外表下最真实的内心。我心中的苦楚只有我亲自抚慰，于是刀刀寒气凛冽，荡气回肠。刀刃把月光反射到我脸上，有什么　东西在闪闪发亮。我抬起头，目光停留在了空中的某一点——

看来明天有将有一场苦战啊。

我叹了一口气，再次低下头去。星象是这么告诉我的，星星从不骗人。

又一场苦战。又不知将有多少人失去自己的丈夫、父亲，或是儿子。冤怨相报，何时能了？我不禁回想起决战的那天，一个危在旦夕的士兵用他沾满鲜血的双手紧紧抓住我的衣襟，干裂的嘴唇微微颤动。我弯下身去，轻轻抱起他。然后，我听见他用细若游丝的声音说道：“将军，救我……我不想死……我的妻儿……在等着我……”

面对这样请求，我无言以对。

所以我总是竭尽全力，以最快的速度结束每一场战事。

然而尽管如此，我的努力依然是杯水车薪。

每场战事结束，面对遍地的尸首，我总会闭上双眼。身边的人都固执地认为那是我对敌人的藐视，于是肃然起敬。殊不知那么做只是因为我不愿让他人看到我眼中无奈的苦楚。

有时，我真希望我不是周瑜。因为有这么多我想做却又无能为力的事。人们都把我看作神一样的人——上通天文，下知地理：战无不胜，攻无不克……在他们眼里，没有什么是我做不到的。没有人真正了解我。

千年梦回，还好，一切只是假如……

评论：

不被了解的人最可悲。在乱世中要生存就必须要用坚定的信念支撑。
——周瑜公瑾

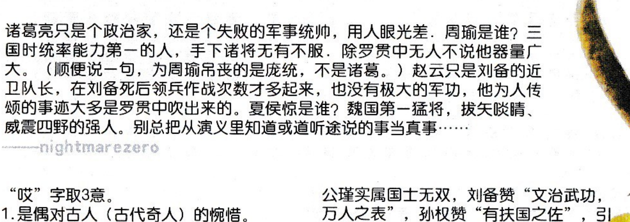
……那是罗贯中编的，正史中的周瑜才不是被气死的呢！
——古锭刀（楼主）

周瑜，建独断之明，出众人之表，实奇才也！
——900

周瑜，不知道是伐和我一个故乡的啊。我是湖北赤壁的，不过吴国应该是在江南那边吧……
——17173168

孙权这个废柴。——（某楼）

其实孙权不是什么废柴。——（某楼）



诸葛亮只是个政治家，还是个失败的军事统帅，用人眼光差．周瑜是谁？三国时统率能力第一的人，手下诸将无有不服．除罗贯中无人不说他器量广大。（顺便说一句，为周瑜吊丧的是庞统，不是诸葛。）赵云只是刘备的近卫队长，在刘备死后领兵作战次数才多起来，也没有极大的军功，他为人传颂的事迹大多是罗贯中吹出来的。夏侯惊是谁？魏国第一猛将，拔矢啖睛、威震四野的强人。别总把从演义里知道或道听途说的事当真事……
——nightmarezero

“哎”字取3意。
1.是偶对古人（古代奇人）的惋惜。
2.是偶对没生在乱世而深感“怀才不遇”。
3.是取谐音“爱”，这也表达了偶对古人的爱戴。
最后，和我有同感的人们，大声说：
“哎~~~~~~~~”
——X天行者X

公瑾实属国士无双，刘备赞“文治武功，万人之表”，孙权赞“有扶国之佐”，引用一位作家的话，“三国中，像关公这样的义士，还有很多，而诸葛孔明也有个庞统对着，综观三国一百多年，只有公瑾一人空前绝后，国士无双！”……
——X天行者X

拜托,就是因为吕蒙和陆逊这两个没有眼光的家伙,让吴国去偷袭荆州才让三国鼎立的局面分裂的.如果当时吴国和蜀国正在蜜月期的时候,让孙权全力攻打合肥,争取吴国的战略纵深,然后三路大军齐进中原(孙权合肥,刘备汉中,关羽荆州)早就没有司马懿什么事了,还哪里来的三分归晋啊.也就没有后来的火烧夷陵和以后的五胡乱华了.支持楼主,纵观三国周瑜确实是一个天下奇才,文武双全,又精通诗词歌赋.都是罗贯中为了某些不可告人的目的,把周瑜YY成为他心中的样子.可怜后人多被《三国演义》所蒙蔽,不知道真正的史实……
——多罗



网友个性签名

yrppa：

写书的人叫费墨。而费墨说过：做人要厚道~！
——这个……哪跟哪啊-_-？



silentbell：

人生在世，不是玩游戏，就是被游戏玩。
——网友silentbell把一切都看透了…t…

多罗猫：

==
此用户因为是猫所以不显示该用户发言
==
——此人（猫）和猫太有关系吗？

gbatales：

从现在起，加入鳄鱼帮，天天有惊喜，每款惊喜，不过5元
——论坛中鳄鱼帮的gbatales每天用他的签名来替组织打广告

俄罗斯方块

——正义，邪恶，马列，反抗，扭曲，体位，存在，毁灭。

帖子名　[转帖]俄罗斯方块——正义，邪恶，马列，反抗，扭曲，体位，存在，毁灭。
位　置　电视游戏讨论区　作者　LightLucifer　点击　116
地　址　http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=5&ID=406

我认为《俄罗斯方块》其实反映了作者的一种反社会叛逆倾向。任何事物的完美——这是人类一直在追求的终极目标，在俄罗斯方块中则以无缝无隙的紧密团结来隐喻这种完美（我们也可以认为作者所力求表现出的这种团结是反映人类社会）。

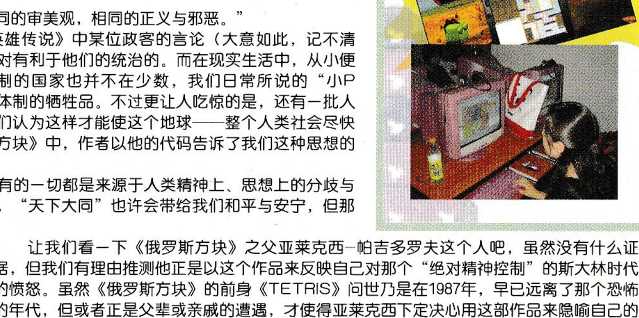
但是，当那几行之间的最后一块缝隙被填满时，这种团结——等待着他们的将是什么呢？毁灭——甚至可以说是——彻底的消无。

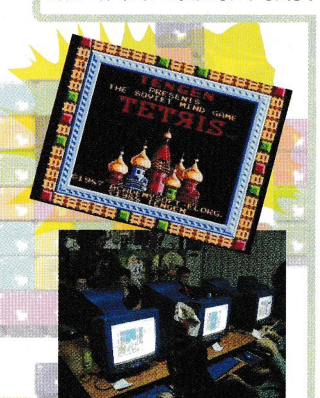
为什么会如此呢？残缺美——这是艺术上的名词，断臂的美神正是这一美的终极体现。而俄罗斯方块中所要消灭的这种团结，实际上是数世纪以来一直统治着某些人头脑的“天下大同”思想。

“四百亿人应该有相同的理念，相同的审美观，相同的正义与邪恶。”

如果没有记错的话，这是《银河英雄传说》中某位政客的言论（大意如此，记不清了），对于他们这些人而言，这样是绝对有利于他们的统治的。而在现实生活中，从小便以国家教育机器对孩子们进行精神控制的国家也并不在少数，我们日常所说的“小P孩”，其实有很大一部分正是这种教育体制的牺牲品。不过更让人吃惊的是，还有一批人竟疯狂的支持人类的“精神大同”，他们认为这样才能使这个地球——整个人类社会尽快统一，并得以飞速发展。而在《俄罗斯方块》中，作者以他的代码告诉了我们这种思想的唯一结局——没错，毁灭，只有毁灭。

文学、音乐、科技、战争……这所有的一切都是来源于人类精神上、思想上的分歧与差异，而这正是推动人类发展的原动力，“天下大同”也许会带给我们和平与安宁，但那却是一种令人窒息发狂的和平与安宁。





让我们看一下《俄罗斯方块》之父亚莱克西-帕吉多罗夫这个人吧，虽然没有什么证据，但我们有理由推测他正是以这个作品来反映自己对那个“绝对精神控制”的斯大林时代的愤怒。虽然《俄罗斯方块》的前身《TETRIS》问世乃是在1987年，早已远离了那个恐怖的年代，但或者正是父辈或亲戚的遭遇，才使得亚莱克西下定决心用这部作品来隐喻自己的思想及对那个时代的愤怒。可笑的是，愚蠢的克格勃并未看出《俄罗斯方块》中的反抗思想，并有众多人为此游戏而疯狂痴迷着，不知对于亚莱克西来说，这是一种幸运抑或是悲哀呢？

方块、长条、扭曲积木……这些不断落下的物体不断的构成团结体，然后在不断的毁灭消无，构成了一种近乎永恒的循环，亚莱克西以这一看似平凡单调的过程默默的表现着人类的发展史，也就是“存在—错误—毁灭—存在”的过程，如果你一直让这种团结存在又消失的话，那就构成了一个在狭小空间内的永远无法断裂的圆环，这正是人类永远的悲哀。

但是，如果你故意不将一行凑满，而是使它不断上升的话，那结果又会是怎样的呢？

毁灭——依然是毁灭，而且这毁灭可以说是永恒的，也就是说，在这一游戏中，无论你付出多大的努力，最后依然无法逃离毁灭消无这一命运，这正验证了“进化的终点便是死亡”这个古老的观点。亚莱克西的厌世及悲观倾向在这里表现得淋漓尽致，可是，究竟又有多少人能看懂他在这一看似普通的游戏中所隐含的东西呢？

当我看到几岁的小孩和七八十岁的老人捧着手掌机为那一行一行的消失而欢欣雀跃时，心中却会涌现出一股难以名状的悲哀……

人类永恒的悲哀……



帖子　[转贴]三国异趣：关羽的演艺生涯
位置　电视游戏讨论区　楼主　tjj2222　点击　95
地址　http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=46718

关羽，原艺名为长生，后来改为云长。出生于河东省解县，祖父二人都曾担任县里的中学教师，因此关羽可以说是出生在一个很有文化氛围的书香家庭。

关羽没有在任何一家影视学院学习过，而是半路出家。原本在省城做买卖，期望致富的他，应好友张飞与后来的刘氏影视公司以及蜀汉娱乐集团董事长刘备的邀请，一同出演了由幽州电影制片场刘焉投资拍摄的国产伦理片《三个长枪手》中担任配角，虽然影片本身并没有引起太大反响，但关羽的表演却获得了当时已经是第五代导演中佼佼者，当时任陈留影视总经理曹操的赞赏。曹操对关羽的评论通过各大媒体很快为人所知，曹操称：“片头中关羽推着一辆木车缓缓进入镜头，四周只有空旷的街道与扫过落叶的秋风，给人的感觉是庄重与沉稳。阴霭的雾色使他的身影模糊不清，但观众还是可以看到他凝重的表情，不时从车中落下的绿豆更加强了这一效果。这可以说是近年最经典的出场之一！”曹操的评论很快在圈内引起了反响，虽然在当年度的银镜奖最佳配角奖中并未获得提名，但关羽还是给观众以及娱乐圈留下了很深的印象，这一切促使关羽尝试向演艺圈发展。

次年，关羽与好友刘备正式成立的刘氏影视公司正式签约，与好友张飞一同出演了刘氏影视公司成立后的第一部影片——轻喜剧《督邮与柳条》，在片中扮演一位有虐待倾向的狂暴青年的哥哥。关羽塑造的憨厚朴实成熟稳重的哥哥形象深深打动了观众的心，评论家说：“关羽把这个角色对弟弟的无奈与爱惜，这种复杂的情感诠释得非常到位，使这个人物鲜活，富有立体感。在几场对手戏中，把这种无奈更加深化，大大地赚了观众的眼泪。”之后在当年度的银镜奖最佳配角奖获得提名。

随后关羽又在转年由曹操新成立的中原娱乐集团与刘备的刘氏影视以及袁绍的河东世家娱乐股份有限公司联合打造由曹操亲自执导的年度大片《决战虎牢关之巅》中扮演与主角决战的猛将。也许由于该片大腕云集的原因，关羽的表演并没有给人留下特别深刻的印象。不久，关羽又与刚出道的实力派小生太史慈一同出演了刘氏影视公司投资拍摄的故事片《夜幕下的北海》，但该片成了叫好不叫做的典型。不久吕布转投刘氏影视公司，出演了小成本制作的《向左射向右射》，关羽在片中担任配角。此片步了《夜幕下的北海》后尘，成了当年最叫好不叫座的电影。此后刘氏影视公司投资拍摄的《徐州夜下的酒》、《难忘小沛》、《我在下邳的故事》均反响平平，这一年是关羽演艺事业的第一个低谷。

不久后，由于经济纠纷，刘氏影视公司反被转投门下的吕布以违约为名告上法院，刘氏败诉，按法院要求支付了巨额赔款。由于资金不到位，刘氏影视公司正在筹拍的影片《寿春夜下的雨》被迫停拍。关羽出演了当年由中原娱乐花巨资打造的年度大戏《白门楼上的方天戟》，该片获得一致好评，关羽更通过该片获得了该年银镜奖的最佳配角奖。不久关羽又与老演员车胄主演刘氏影视公司拍摄的《徐州小事》，初期反应尚佳，但不久既被晚几天上档由中原娱乐拍摄曹操执导的《谁动了我的徐州！II》挤下马。刘氏影视公司遭受重创，刘备宣布破产，公司被曹操的中原娱乐集团收购，关羽也被迫转签中原娱乐。

转签中原娱乐后，关羽的演艺事业开始青云直上，先后在为他量身打造的《猝不及防》与《猝不及防II——脑后一刀》中担任主角，与实力派演员颜良、文丑均有多场对手戏，当仁不让地摘走了当年的银镜奖最佳男主角。关羽此后又出演了自己的第一部电视连续剧，由中原娱乐拍摄的四十五集都市生活故事《嫂嫂门前的日日夜夜》，独占了各大电视台的黄金时段数月之久。舆论称：“该剧反映了非常深刻的社会问题，剖析了当今社会男男女女深藏在内心深处的心理，对传统的伦理道德提出了置疑。是今年来最为深刻的一部电视剧。”凭借此片，关羽成了家家户户喜爱的演员，特别是三十至四十岁妇女心目中一致的偶像。该剧由关羽主唱的片尾曲《屋檐下的三百六十五天》更挤掉了赵云的《白马胡西风》，成了汉朝榜中榜最受欢迎的单曲第一名。不久眼看合同期满，中原娱乐试图续约，但被关羽婉拒。随后为了尝试挽留关羽，又为关羽专门拍摄了新概念电影《有印好好挂》，该片成了该年度最受争议也最叫座的影片。舆论称：“该片深刻揭露了腐败这一敏感话题。”片中领导送给主角的十二位玉女后来成了红边大江南北的新人组合。但关羽还是拒绝续约。于是在拍完电视剧《嫂嫂门前的日日夜夜续集——禁忌的伴侣》以及电影《五重门》后，关羽毅然决然离开了中原娱乐，再次投入重新组立的刘氏影视公司。而关羽长子关平虽然只在《嫂嫂门前的日日夜夜续集——禁忌的伴侣》后几集中出现，但凭借该剧，关平一跃成为最受少年人欢迎的年轻偶像。



新近出道，最被看好的第六代导演诸葛亮加入重组后的刘氏影视公司，先后拍摄了《博望坡上的一把火》、《曹仁请进》、《孙权你听我说》三部片子，为重组后的刘氏影视公司重新打开了市场。关羽虽然并没有在三部片子中饰演主要角色，但关羽的存在已经成为了三部片子票房的保障。随后在刘氏影视公司大力打造的影片《曹操来了！》中，关羽扮演了护送乡亲由水路逃脱敌人追击的大队长。关羽老练精湛的演技为该片增色不少。不久后关羽又先后在诸葛亮执导的《寻剑》与《曹操来了！Ⅱ——赤壁登陆》中友情客串。因两部片子均大受好评，于是刘氏影视公司又筹资拍摄了《曹操来了！Ⅲ——相约华容道》并由关羽担纲主演。关羽更在该年度的银镜奖以及新成立的铜雀奖中获得最佳男主角奖。

随后关羽与老演员黄忠又演出了小制作电影《那一箭的风情》，不过反应平平。之后几年关羽转为幕后工作，没有推出新片。二一四年，刘氏影视公司正式改组为蜀汉娱乐集团，刘备任董事长，关羽任副董。

几年后，在电影市场低密不振的时候，关羽突然重出江湖，与长子关平一同演出，一部《曹仁、樊城、我不得不说的故事》在当年暑期上档，挤掉了当年几乎所有的暑期电影。接着蜀汉娱乐与中原娱乐合作，打造了年度大片《七水向东流》，资深老演员于禁与实力派演员庞德均加盟此片。多年淡出影坛的关羽再次夺得银镜奖与铜雀奖的最佳男主角奖。但由于中原娱乐的违约，筹资策划中的《七水向东流Ⅱ》被迫搁浅，蜀汉娱乐将中原娱乐告上法庭，但由于资金问题不得不撤诉。蜀汉娱乐被迫转投小制作。很快就推出了一部轻喜剧贺岁片《这不是我的右手》，仍然由关羽主演，并且特别请来了老演员华佗担任片中割人骨头的庸医。两人的对手戏格外精彩，很多经典台词流行一时。但该片由于拷贝遗失，导致盗版猖獗。随后蜀汉娱乐又拍摄了最后一部由关羽担任主角的影片《通往麦城的路》，该片也是关羽的最后一部影片。而且外界评论并不如预期良好，惨败给东吴影视股份有限公司拍摄，由老演员吕蒙与新人实力派演员陆逊出演的《十面渡江》。不久关羽正式退出娱乐圈，小儿子关兴以当红偶像的身份与蜀汉娱乐签约。

精彩回复

TOROS： 小儿子关兴以当红偶像的身份与蜀汉娱乐签约？？子凭父贵啊！

叽叽喳喳： 强！经典搞笑……此文将YY和KUSO发挥到了极致……

呼吸不能说： 哈哈哈，看了这个作品后，10多秒沉默，然后足足让我大笑2分多钟。

EDITOR/玛鲁斯

主题 怀念为游戏奋斗的日子……

作者：evelc 地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=72029

小时候一直觉得生为女儿身实在是不幸……生为女儿身又拥有一位立志要把女儿培养成淑女的脾气火爆的老爸……其为大不幸……而当我的脾气比之老爸的倔强有过之而无不及的时候……似乎是人间惨剧了……

接触"游戏"这一概念最早的时候是在FC在中国普及的年代，小学。那时候只能在去姐姐家的时候看着屏幕上蹦蹦跳跳的mario流口水。而真正拥有自己的游戏机。实在要归功于小霸王学习机在中国的普及^0^。当经历了魂斗罗从用30条命都过不去到可以3条命通关后，与游戏的缘分似乎结下了。

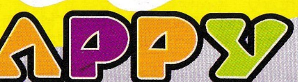
爸爸一直反对我把时间消耗在例如游戏，漫画这类"垃圾"娱乐上的。小学的时候他还会为我用录像机录下每周6晚播出的诸如希瑞，圣斗士的动画。是因为在他的概念中小孩子看动画是正常的。而当他看到我用零花钱买回来的薄本5卷的尼罗河的女儿，龙珠等等漫画时，战争就爆发了。

他第一次发现我在看漫画时，当场把那些"垃圾"丢在地上，让我自己一本本撕掉。而买那些漫画的钱是每次考试双百分得到的奖励……那种看到自己喜欢的东西在眼泪中被自己一点点毁掉的感觉，对于一个小孩子来说。真的很残酷。这件事后才知道原来在大人眼中。漫画是那么邪恶的存在。就仿佛小孩子一看漫画就会不学无术十恶不赦了-___-。而后就开始了四处藏匿漫画的阶段。比如床下，比如暖气后，比如书桌底下，诸如此类能看到缝隙边角……若是说漫画是人生中和爸爸打响的第一次战役，那初中时候的MD就是第2次了。不知道是幸运还是不幸，我的学习成绩一向非常好。虽然我从来不预习不复习不写作业可是考试成绩从来没让家里失望过。这就直接使我的零用钱很充沛，要钱的时候也不会历尽艰难。

>>>PAGE2

更多精彩内容请登陆www.levelup.cn「天下网友是一家」

猪笼城寨



VOL.04
主编：烟斗阿兄
所载文字和图片均来自levelup.cn. 文章观点仅代表作者个人

levelup.cn网文专区开通测试
分站站长招募进行中

主题 光芒的背后——龙珠漫谈

作者：绯雨银河 地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=13&ID=48053

对于《龙珠》系列，我想有一定漫龄的朋友都不会感到陌生，这部在当年红及一时的漫画在今天我们仍然能感受到其巨大的影响力和号召力，相隔10余年之久，以龙珠为主题的周边与游戏依旧掀起了一次又一次的热潮，让人不禁感叹《龙珠》魅力之大，鸟山明大师功力之深厚，然而在今天，昔日看着龙珠成长起来的吾辈漫迷们回首往昔，却发现自己曾经迷恋的东西，总有在今天看来不尽人意的地方。当我们冷静的剖析过去的光芒，就会发现那么多自己无法理解的俗套，当年鸟山明也是意识到自己的作品在不知不觉间走向了一个深渊而停止了系列的连载，但商家显然不愿意就这样放弃这棵摇钱树，于是就有了《龙珠GT》这样完全只继承原作俗套部分的作品，而现在，就让我们客观的分析一下《龙珠》这部经典作品中的阴暗面吧。

无止境的逐步升级。

1. 从悟空的童年开始，为了打败桃白白而爬上加林塔，进行了三天的特训，之后轻松打败了桃白白。

2. 为了战胜大魔王，而再次来到加林仙人处，喝下了超圣水，以不俗的优势击败了大魔王，实力完全超脱不久前还苦战过的天津饭。

3. 大魔王还将复活，悟空跟着加林仙人修行显然不够了，就来了个神仙，在神仙处修行之后，在天下第一武道会上再次击败了再生的大魔王（短笛）。

4. 来自赛亚星的悟空的哥哥让悟空和短笛等人认识到了赛亚人的恐怖战斗力，于是在艰难打败拿迪斯之后悟空又不再止于跟着神仙修行了，于是又有了神仙之上的界王，在修行之后即使悟空使用了超越自身极限的三倍及四倍界王拳之后仍然不能打倒天才战士贝吉塔，算是长久以来第一次体会到训练之后仍不敌对手的挫折。

>>>PAGE8



热门帖导读

版块	帖子	地址	楼主	点击	内容
电视游戏	HDTV大扫盲！颠覆你的错误认识！	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=68260	黑羽鸟	5782	详尽细致的HDTV教学
电视游戏	游戏的极品原画！不看肯定后悔哦！	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=26867	枫间苍月	36814	不看确实会后悔哦……
掌机游戏	PSP购买大全，外加BOSS访谈！	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=69602	赵子龙	4932	PSP完全购买手册
游戏杂志	看UCG期数超过100期的在请这集合！	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=19&ID=11663	新in特人类	2478	好多人都超过100期了……
影视动漫音乐	伴随了几代人成长的《成长的烦恼》	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=9&ID=42474	amai	1073	向你讲述关于《成长的烦恼》的一切
影视动漫音乐	‖教你吼音乐‖	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=14&ID=25743	SRWX	1540	SRWX的录音教学贴
猪笼城寨	第一届猪笼城寨运动会	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=61927	天蓝色	946	超强恶搞文，城寨水员在运动场上的竞技
猪笼城寨	原创RPG《超古代悠久幻想》	http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=44047	蚊子	5587	由论坛上蚊子等6人的游戏制作小组原创的RPG

一道终身受用的测试题 精典老帖

楼主:姚姚
地址:http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=58400

这是一家公司要招收新的职员其中一个测试的问题：

你开着一辆车，在一个暴风雨的晚上经过一个车站，有三个人正在等公共汽车：

一个是快要死的老人，好可怜的。

一个是医生，他曾救过你的命，是大恩人，你做梦都想报答他。

还有一个女人/男人，她/他是那种你做梦都想嫁/娶的人，也许错过就没有了。

但你的车只能坐一个人，你会如何选择那？请解释一下你的理由。

在你看下面的话之前仔细考虑一下。

我不知道这是不是一个对你性格的测试，因为每一个回答都有他自己的原因。

老人快要死了，你首先应该先救他，然而，每个老人最后都只能把死作为他们的终点站，你先让那个医生上车，因为他救过你，你认为这是个好机会报答他，同时有些人认为一样可以在将来某个时候去报答他，但是你一旦错过了这个这个你做梦都想嫁/娶的人，你可能永远不能遇到一个让你这么心动的人了。

在200个应征者中，只有一个人被雇佣了，他并没有解释他的理由，他只是说了以下的话：

"给医生车钥匙，让他带着老人去医院，而我则留下来陪我的梦中情人一起等公车！"

每个我认识的人都认为以上的回答是最好的，但没有一个人（包括我在内）想到。

是否是因为我们从未想过要放弃我们手中已经拥有的优势（车钥匙）？有时，如果我们能放弃一些我们的固执，狭隘，和一些优势的话，我们可能会得到更多。

<<< PAGE 1

和MD的接触想起来还有些可笑。初2的时候，班里身担团支书等等一堆头衔的我居然和年级中最不乖的，学习最不好的，经常去游戏厅的一伙男孩子打成一片，这在其他女生和老师眼里是很不可思议的。更有甚者是早恋呢，怀念一下第一个男朋友，教给我什么是喜欢的时候。也把我从FC带入MD的时代。

第一个MD买回家的时候宣称是朋友的……而当"朋友的"游戏机在家里雄踞了1个月后。终于被爸爸从楼上扔下去了……而那时，稍微长大的我的倔强也开始体现了。他扔，我就买。他扔一个我就买一个。记得MD一共3代的样子。我加起来买了7个……那时候似乎是300多一个哇，往事实在不堪回首……

初3，恋情曝光，家里人如临大敌，转学。其时，我已非只认识FC和MD了，托第一个BF的福，学会打机，踏入了游戏的大门。

那时候可能叛逆嘛。犹记得中考前一个学期：逃学，混在游戏机厅，从一个菜鸟慢慢变得厉害起来。也是那段时间让我更喜欢游戏，不再只是当作生活的消遣，而是会去研究去发现去练习的一项我钟爱的活动。那时候我们那里玩游戏的女孩少，在街机厅的女孩子更是没有。在买了ss后，我们那里游戏店的老板都认我做了小妹妹-。-而我对游戏也越来越了解。越来越喜欢。第一次逃学在3个月后以被抓告终（原因好白痴……一直称病告假……结果老师打电话叫去拍毕业照……妈妈接的……其实一直因为我学习还是很好……撒谎说病了那么久老师都没怀疑过……）。从上了高中以后，我再也没有去过街机厅…因为我们那里的街机厅人文环境实在是不好。那一段日子接触的人，见过的事，简直让我一下子长大了。不再是只在学校成长起来的单纯孩子。高中的时候老实了2年。漫画从儿时转入地下工作后便永世不得翻身。而家里私藏的游戏机进化到PS，但是买了足足有2年没碰过……偶素爸爸妈妈老师眼中的好娃娃>_<。那些日子。只能买游戏杂志解馋吖。生活的重点是~学习学习再学习。迷惑"敌人"用了2年的时间…当老师认定了我是个学习品德都优异的好孩子的时候。当高考还有6个月就来临的时候……我……又在不被怀疑的前提下逃学了……天天去机房玩PS的回忆啊。看着早上背着东西去学校的同学在一旁偷笑。不是一个爽字了得^0^(好孩子不要学-。←)

现在想想。大部分PS上的游戏，包括最爱的FF,都是在那个"罪恶"的阶段玩通的呢。（第2次逃学最后其实也是失败的。失败的原因比第一次更惨。我忘记去参加高考体检了……结果当天被老师电话打到家里了。555~~~~想起来自己都觉得丢人啊>_<~~~）

现在呢。大学快毕业了。和心爱的BF一起在外面住。终于没人管我玩游戏咯。想起为游戏被爸爸用皮带抽的不敢穿短袖的日子。真是不可同日而语的生活。

可是渐渐发现一个问题。为游戏痴迷的那种心态慢慢淡化了。曾经在FC为《火焰纹章》拼搏了NNN小时的执著，曾经在看不懂日文的前提下玩着很多RPG。历尽困难后通关的雀跃。似乎都不见了。对游戏似乎又变回了作为生活消遣的一种定义，不再那么那么深入的探究，不再花费那么那么多时间，SL那么多次就为了完美的通关。就好像这期ucg里小奥的文，用着变态的秘籍金手指。疯狂的享受电脑的便利，玩着经过修改毫无难度能力全满的游戏，乐此不疲。有时候自己想想都觉得是一种奇怪的心态。却无法改掉那种享受方便的习惯……以前为了游戏"不怕苦不怕累顽强的奋斗精神"似乎消失了……难道真的是在压迫下才有珍惜的感觉么>_<.bs一下自己。

想起今天看到的帖子。你玩游戏会玩多久。

想了一下。

应该是很久，很久，很久吧。久到拿不动手柄的时候，可以让孩子玩给我看嘛^0^

虽然……虽然感觉自己在对待游戏的心态上改变了，可是，对游戏的热爱一直一直还在。

不管怎么，快乐就好吧。

有游戏玩的我，有和游戏那么多成长的回忆的我，是快乐的。这就足够了^0^

地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=19&id=60750
位置 电玩书刊讨论区 作者 VRer 点击 480

写给对游戏界好奇和不甘于只做玩家的人

为了填写回函卡，我注册了这个ID。720分钟后，我发这个帖子。

UCG杂志都是从玩家的角度来考虑的，攻略新闻，少有什么内幕。很纯粹的一本杂志。

我是学游戏程序设计的一个普通学生。上高中的时候考砸了，家里人交了不少集资费用给我上重点高中。那时我上学也不怎么规矩，没事就去玩PS2。当然，很少玩的，嫌贵，5块一个小时。高一流行玩红警2，高二玩CS，高三玩魔兽。那时候家里人劝我好好学习，天天向上，反对我玩游戏。以上的内容在许多杂志上都了。那时候我也想啊，多学点太平天国，组合数列，要不然太对不起集资费以及党人民的栽培了。

后来高三的时候，没事老歪想，思考人生的意义，宇宙的前途和人类的未来　，高考的时候又失败。其实人人都想自己砸过了这一回，命运就眷顾下一回。可事实每一回都让你想到下一回。

我也没心思复读，填了一所信息技术学院，填了"游戏程序设计系"。招生的简章上有，和动画设计系一起属于数字艺术系，难兄难弟。我QQ跟人家聊天，兴奋起来了还跟人家说是搞艺术的。数字艺术，人家一听就崇拜加迷糊。当时媒体都有个说法，中国游戏人才60万人缺口，我家里人就是冲这个新型行业的高薪来的。

暑假里我和爸爸去看了一趟学校，负责接待的人说百分之30的教师是加拿大人。说是很重视英语，要和人家教师交流外语等的等。宣传海报给我们看，师资队伍中介绍有两个加拿大人，负责参与制作过《玩具总动员》等动画片，还有《黑客帝国》艺术特效，得过艾美奖（不知是不是这个名字）。学校与学生间的关系也就"信任"二字。9月份我就来了这个学校。

说有加拿大教师果然诚信，加拿大人都在加拿大，要不怎么叫加拿大人。那两个名头特响的人物我倒没见到，之后在其他游戏学院的宣传广告也都看到这两人的名字，都是一样的宣传标语。这么多学校共用此二人，莫非有分身术不成。历史书上说万恶的封建社会为了利益多报点人口，（历史没学好，也就这么说啦）今也是见啦。

当然我到现在还是对我的学校信任的，即使宣传有些夸大其词。就算是不信任，也回不了头了。高中后又一个三年。都快大二了。

开学的时候开了班会，班主任说了一些话，说我们对游戏感兴趣，就好好学习，让我们化兴奋为动力。那时候人人都是雄心壮志。后来呢，我还记得这句话，为了共同的理想来到这个学校。想当年高三，我的理想就是思考人生的意义和宇宙的意义。更早的时候，我小学的理想就是当科学家。

可无志之人常立志，管你是大志小志还是疮痔。

这个学校有一些问题，最初是课程设置不合理。大一上学期学3DS　MAX、计算机基础、PS、素描等，还有马克思哲学、高数、外语。下学期学3D造型、色彩合成、素描、动画、MAYA、外语。马克思没了，邓小平理论还是要的。

学校位置偏僻，同学忍不住无聊，都陆续带电脑到学校了。我在我宿舍是第一个带的。我承认我是早先没什么起色，电脑也只是用来看看电子书，玩玩游戏。我宿舍友说，我可不象你，等我电脑来了肯定一天到晚做3D、MAYA。我当是挺惭愧，后来他们的电脑也搬来了，起先是一天十几个小时玩《墨香》，后来《墨香》也懒得玩了，就挂机，自己躺在床上看电脑自动挂机。还有的一直在看动画。

无志是可悲的，但总是想到下一刻明志才是最可悲。我也不好搬出他们当初的讽刺，因为一个人想懒惰，他的理由总是充足的。　即使这样，舍友还是有到CAPCOM 第四开发部的梦想，或者是到上海去发展。

一直以为学校的氛围不会因为学生的懒惰而改变，可一节色彩课四五个人在上，最后的期末考试竟是十几个人交了十几个纸青蛙上去，都能判86分。学校本非如此，但没有料到，学校与学生的懒惰是互动的。

我是懒惰者的一员，可谁有知道，我说了该说又不能当面说的话，又有多少人在假意的谩骂后在暗自数落自己呢？或者说，"你是在说你自己吧"。没错，我不仅在说我，我在说"我们。"

评论

其实理想什么，并不是100%达到才算实现。并不是非要执着到将自己碰的头破血流才算追求梦想。

——MissingPiece



鄙人软件工程系开学大三了……

所谓软件工程系就是号称：搞算法搞不赢数学系，搞网络搞不赢通信系，搞硬件搞不赢微电子的那种专业。

高三毕业，对编程有着狂热喜好的我到现在已经对编程麻木了。因为在学校编程只能拿来作作数学应用题，对于软件编写是不着边的。

我个人在网上和朋友一同编写几个游戏，虽然只是小型的，但是也发觉这其中的艰辛不是以前所想象的那种。现在基本可以肯定整个年级除了包括我在内的数人之外，基本没有人拥有真正的编程能力。（一一b）而且我学校还是国家重点学校……残念……

我感觉中国大学的根本问题在于，无法正确引导学生将知识转换为能力。

——tjj515

我现动画专业，明年大3。

看楼主的描述，可能在上大学前没有经过专业美术训练，而学校编排的课程居然才开始学素描的时候就开始教3D，我不知道这个3D要怎么教。虽然我不敢说我画画多好，但好歹也是在美院上学，就这样，学校大一都还在抓基本功，大一一年是没让我们接触3D软件的，除了基本功就是平面软件，大2才开始学3D。还有我不明白你们学校的3DS MAX和3D造型究竟为什么是两个分开的课，而且造型居然放到后面教。还有那个3D的动画，那可不比FLASH和手绘动画，真的比较难，而你们只学了半学期就开讲动画，而且居然还有空闲时间去教MAYA！对，3DMAX和MAYA是都应该学，但是不可能两个都学精，两款软件有太多不同，必须有所侧重。

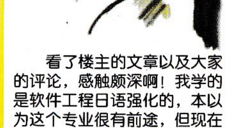
如果楼主真的还想好好学习，建议把网线拔了。学软件的人最忌讳的就是这点，把时间消耗在无用的地方。

另外你们老师整天把建模贴图挂嘴边........真的是在误人子弟。

——太阳国度

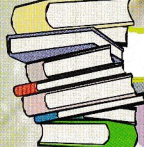
看了楼主的文章以及大家的评论，感触颇深啊！我学的是软件工程日语强化的，本以为这个专业很有前途，但现在……

但是既然选了这条路我就不会后悔，我会义无返顾的走下去，无论结果如何，我都决定把这一生献给游戏事业了。



但愿楼主以及所有热爱游戏的人都能一路顺风，也祝愿自己吧~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

——舞苍穹



哈佛大学心理测试：看看你的内心是男性还是女性

位置 猪笼城寨 **楼主** 妖妖 **点击** 708
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=69690

有点长的心理测验，请先拿笔记下你选的a b c各有几个，再算出分数，此测验可以测出你的大脑较偏阳性，还是阴性。

1 你在看地图，或街上指示时，你会：
a 会有困难，而找人协助
b 把地图转过来，面对你要走的方向
c 没有任何困难

2 你在准备一道做法复杂的菜时，一边正在播放收音机， 还有朋友的来电。你会：
a 三件事同时进行
b 关掉收音机，但嘴巴和手都没有停
c 告诉朋友,你做好菜后马上回电话给他

3 朋友要来参观你的新家，问你该怎么走，你会：
a 画一张标示清楚的地图寄给他们，或是请别人替你说明该如何走
b 问她们有没有熟悉的地标，然后告诉他们该怎么走
c 口头上告诉他们该怎么走

4 解释一个想法或概念时，你很可能会怎么做：
a 会利用铅笔、纸和肢体语言
b 口头解释加上肢体语言
c 口头上清楚简单的解释

5 看完一场很棒的电影回家后，你喜欢：
a 在脑海里回想电影的画面
b 把画面及角色的台词说出来
c 主要引述电影里的对话

6 在电影院里你最喜欢坐在：
a 电影院的右边
b 不在意坐在哪里
c 电影院的左边

7 一个朋友的机器出了问题，你会：
a 深表同情,并和他们讨论他们的感觉
b 介绍一个值得信任的人去修理
c 弄清楚它的构造，想帮他们修理好

8 在不熟悉的地方，有人问你北方是哪个方向，你会：
a 坦白说你不知道
b 思考一会儿后，推测大约的方向
c 毫无困难的指出北方方向

9 你找到一个停车位，可是空间很小，必须用倒车才能停进去，你会：
a 宁愿找另一个车位
b 试图小心的停进去
c 很顺利的倒出车停进去

10 你在看电视时，这时电话响了，你会：
a 接电话，电视开着
b 把音量转小后才接电话
ç 关掉电视,叫其他人安静后才接电话

11 你听到一首新歌，是你喜欢的歌手唱的，通常你会：
a 听完后，你可以毫无困难的跟着唱
b 如果是首很简单的歌，听过后你可以跟着哼唱一小段
c 很难记得歌曲的旋律，但是你可以回想起部分歌词

12 你对事情的结局如何会有强烈的预感，是借着：
a 直觉
b 可靠的资讯和大胆的假设,才做出判断
c 事实统计数字和资料

13 你忘了把钥匙时放在哪里，你会：
a 先做别的事，等到自然想起为止
b 做别的事,但同时试着回想你把钥匙放在哪里
c 在心理回想刚刚做了哪些事，藉此想起放在何处

14 你在饭店里,听到远处传来警报，你会：
a 指出声音来源
b 如果你够专心，可以指出声音来源
c 没办法知道声音来源

15 你参加一个社交宴会时，有人向你介绍七八位新朋友，隔天你会：
a 可以轻易想起他们的长相
b 只能记得其中几个的长相
c 比较可能记住他们的名字

16 你想去乡间度假时，但是你的伴侣想去海边的渡假胜地。你要怎么说服他呢?
a 和颜悦色的说你的感觉:你喜欢乡间的悠闲，小孩和家人在乡间过得很快乐。
b 告诉他如果能去乡间渡假,你会感到很愉快，下次你会很乐意去海边
c 说出事实：乡间渡假区比较近,比较便宜，有规划适当的休闲设施

17 规划日常生活时，通常你会：
a 列张清单,这样一来该做什么事一目了然
b 考虑你该做哪些事
c 在心里想你会见到哪些人,会到哪些地方，以及你得处理哪些事

18 一个朋友有了困难，他来找你商量，你会：
a 表示同情，还有你能理解他的困难
b 说事情并不如他想的严重，并加以解?
c 给他建议,或是合理的忠告，告诉他该如何解决

19 两个已婚的朋友有了外遇，你会如何发现：
a 你会很早就察觉
b 经过一段时间后才察觉
c 根本不会察觉

20 你的生活态度为何?
a 交很多朋友，和周围的人和谐相处
b 友善的对待他人，但保持个人隐私
c 完成某个伟大目标，赢得别人的尊敬，名望及获得晋升

21 如果有选择，你会喜欢什么样的工作：
a 和可以相处的人一起工作
b 有其他同事，但也保有自己的空间
c 独自工作

22 你喜欢读的书是：
a 小说，其他文学作品
b 报章杂志
c 非文学类，传记

23 购物时你倾向：
a 常常是一时冲动，尤其是特殊物品
b 有个粗略的计画，可是心血来潮时也会买
c 读标签，比较价钱

24 睡觉起床吃饭，你比较喜欢怎么做：
a 随心所欲
b 依据一定的计画，但弹性很大
c 每天几乎有固定的时间

25 你开始一个新的工作，认识许多新同事。其中一个打电话到家里找你，你会：
a 轻易的认出他的声音
b 谈了一会儿话后，才知道他是谁
c 无法从声音辨认他到底是谁

26 和别人有争论时，什么事会令你很生气：
a 沉默或是没有反应
b 他们不了解你的观点
c 追根究底的问问题，或是提出质疑，或是评论

27 你对学校的拼字测验以及作文课有何感觉?
a 觉得两项都很简单
b 其中一项还可以，另一项就不是很好
c 两项都不好

28 碰到固定的舞步或是爵士舞时，你会：
a 听到音乐就会想起学过的舞步
b 只能跳一点点，大多想不起来
c 抓不准时间和旋律

29 你擅长分辨动物的声音，并模仿动物的声音吗?
a 不太擅长
b 还可以
c 很棒

30 一天结束后，你喜欢：
a 和朋友或家人谈谈你这一天过得如何
b 听别人谈他这一天过得如何
c 看报纸电视，不会聊天

解答分析

计分方法： 选择a： ＋15分　选择b： ＋ 5分　选择c： － 5分

结果分析：

1 多数男性的分数会分布在 0——180 分之间，多数女性的分数会分布在 150——300 分之间

2 偏男性化的大脑，分数会低于150分。分数越接近0分就越男性化，睾丸素的分泌也越多，他们有很强的逻辑观念、分析能力、说话技巧，很自律，也很有组织，不容易受到情绪的影响。要是女性得到很低的分数，那她很可能有女同性恋的倾向。

3 分数高过180分的，就是很女性化的人。分数越高，大脑就越女性化。富有创意，有音乐艺术方面的天份。他们会凭直觉与感觉做决定，并擅长从很少的资讯判断问题，分数高过180分的男人，他们是同性恋的机率也越高。

4 分数低于0分的男性或高于300分的女性，他们大脑的构造是完全不同的，同在地球上生活是他们唯一的共同点。

5 分数在150分到180分之间的人，他的思考方式拥有两性的特质。他对男女都没有偏见，并在解决问题方面，反应会比较灵活，找出最佳的解决方法。不管男性或女性，他都可以成为他们的好友。

近10年愚人节"经典玩笑"



发帖人：绝命绝体老爷子
点击数：280
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=67902

1991 蒙娜丽莎的皱眉

英国《独立报》报道称，一个艺术小组在清洗名画《蒙娜丽莎》时发现了一个惊人的秘密，在将画上的蒙尘去掉之后，这位以"神秘的微笑"风靡世界的女子竟然皱着眉头。

1992 分割比利时

在这一年的愚人节，《伦敦时报》用大版篇幅报道了比利时将被一分为二的消息。该报道称，比利时北部说荷兰语的部分将并入荷兰，南部讲法语的部分则被并入法国。这篇报道说得煞有介事，还附上了详细的分割地图，竟然愚弄了当时英国的外交部部长，他还表示准备接受电视采访，讨论这一"重要问题"。

1993 男女分用电话

以严肃、理性著称于世的德国人也在愚人节开起了玩笑。德国的一家地方报纸称，当地正准备引进一种新的电话系统，男人和女人将使用不同的电话，原因是"女人占用电话的时间太长"。

1994 不准"酒后上网"

著名的电脑杂志《PCComputing》发表了一篇文章称，美国国会将通过一项法案，将酒后上网和酒后驾驶一样视为"非法"，另外，在网上谈论"性"这一话题也被定为"非法行为"。

1995 英国女王冒出亲叔叔

英国《独立报》报道，有一位当年69岁的威尔士农夫是英女王伊丽莎白二世的祖父、乔治五世的私生子。这一报道以"女王的王位受到威胁"为名，将这位农夫的身世形容得有板有眼，还称这位王位的合法继承人已经向当地法院提起诉讼，要求重新夺回本应属于自己的王位。

1996 木星发现生物

在当年还属于新兴媒体的互联网也很快加入了"愚人节"假新闻的制造者行列。当年4月1日，"美国在线"的用户登陆后看到的第一条新闻就是：有政府官员透露，在木星上已经发现了生物。该报道称，美国政府已经掌握了木星生物的证据，但是将这一消息秘而不宣，"美国在线"老总和一位知名生物学家一起出面证实这一新闻的可靠性。这条新闻上网之后，跟帖达到1300多张，人们纷纷打电话到政府有关部门询问消息。

1997 赶走动物的汽车

德国宝马汽车公司宣布，该公司研制出了一种新型汽车，这种汽车能够发出一种超声波，赶走挡在路上的动物，从而达到减少和避免交通事故的目的。

1998 "健力士时间"取代"格林尼治时间"

当年的3月30日，爱尔兰著名啤酒公司健力士啤酒宣布，该公司已经与格林尼治天文台达成协议，该公司将成为天文台千年活动的赞助商。作为交换条件，从1998年到1999年底，"健力士时间"将取代"格林尼治时间"。

1999 赶走动物的汽车

英国广播公司(BBC)第四电台报道，英国的国歌"上帝保佑女王"将为欧盟的"统一国歌"代替，并用德文演唱。这首"统一国歌"采用贝多芬的音乐，BBC还播出了由英国的小学生演唱的一个版本，并声称查尔斯王子办公室还打电话到电台索要这首歌的录音带和录像带。

2000 免费汽车

美国著名男性杂志《Esquire》向读者介绍了一家名为"免费轮"Freewheels的新汽车公司，称这家公司正准备向大众推广免费汽车，这些汽车的车身上将印满广告，"免费轮"的收入就是来自这些广告。

2001 "蓝天"不再

英国《邮报》发布消息，天空正在渐渐变得黯然失色，不再像以前那么蓝了。该报称这一结论是来自一项长达五年的研究结果。这项研究说，天空中的蓝色素从1996年的9.3%下降到了2001年的6.9%。

2002 比尔·盖茨不幸成"愚人"

加拿大魁北克省蒙特利尔市的一家法语电台的两位喜剧播音员决定"愚人节"要找个"更难欺骗的家伙""开心"一下，于是打电话给微软公司总部，声称自己是加拿大总理办公室工作人员，要让盖茨接听克雷蒂安总理的电话。令人惊讶的是，盖茨的助手竟然没有核实对方身份就轻易接通了老板的电话。于是，这两个"骗子"冒充克雷蒂安和盖茨进行了10分钟的电话交谈。

转帖 金庸小说中招式的英文翻译

发帖人：叽叽喳喳　点击数：90
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=7013

冲灵剑法 GG and MM 's soul sword
(GG和MM的灵魂之剑 ,听起来好像很熟悉)
九阳神功 nine man's power (九个男子的力量)
九阴真经 nine woman'story (九个女人的故事)
九阴白骨爪 nine woman catch a white bone
(九个女人抓着一个白骨,老外看了还以为会出现召唤兽呢)
神照经 god bless you (神保佑你,我还天国已近呢!)
胡家刀法 Dr.hu'sword (胡博士的剑,天哪 咱们的胡兄何时成了博士)
一阳指 one finger just like a pen is (一只手指像笔一样 还真不是盖的)
洗髓经 wash bone (洗骨头 谁敢去给别人洗骨头啊)
苗家刀法 maio's sword (苗家的刀 好啦算你对)
易筋经 change your bone (换你的骨头.老兄算你狠)
龙象波若功 D and E comble togeter (龙和象的混合体?)
梯云纵心法 elevator jump
(电梯跳跃 在天雷的打击下,电梯产生异变,於是电梯有了生命........)
轻功水上飘 flying skill (飞行技能 ,好简洁)
小无相功 a unseen power (一种看不见的力量? 原力.....)
太玄经 all fool's daliy (全是胡言乱语的日记,还真是玄哪)
药王神篇 king of drag(摇头之王,武侠也有摇头的啊)
七伤拳 7hurted organ (被伤害的七个器官,有点道理)
吸星大法 suck star over china(吸取全中国的星星,好神啊)
天山六阳掌 6 men of mountain sky's press
(天山上的六男子掌法,逐字翻也不是这样的吧)
松风剑法 softwind sword(软风剑,这还有点像样)
回风落雁剑法 comeback sword(赐了再上剑,在拍广告吗?)
血刀经 blood strike(cs 的场地都用上啦)
金刚伏魔圈 superman's cover(超人的保护,老外看了还以为超人会出现呢)
八荒六合唯我独尊功 my name is NO.1(我的名字叫第一,无言......)
含沙射影 shoot you with a machine gun(用机关枪射你,这样对吗)
葵花宝典 sunflower bible /from gentlenan to a lady
(太阳花的圣经,可让你从绅士变淑女,欧 变性者的一大福音啊)
打狗棒法 guide of dog beating(打狗指南,这...哪里有卖啊)
白虹剑 rainbow of milk(牛奶的彩虹,怪怪的)



谨以此文献给毕业1—5年的朋友

地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=72111&page=1&Type=0
楼主：lunarvip　　点击数：77

我们终于进入了这个社会。从此结束了被学校老师看管的生涯，结束了做父母乖宝贝的日子，也结束从父母兄长那里拿钱的幸福时光。

我们从家里搬了出来，提着自己半新不旧的行囊找了间不能再廉价的破房子租了下来，开始了闯荡的生活。

我们的眼光充满了好奇，我们的血液里流淌着激情，我们的钱夹却空前的瘦小。

在面对第一个老板第一批同事第一份工作的时候，我们是那样的慷慨激昂，我们认为自己无所不能，我们幻想很快就可以打造一片属于自己的天地，我们对未来充满了信心。并且希望从别人羡慕的目光中找到一点点骄傲的资本。

可是渐渐的我们才知道，其实现实和自己的理想有着天壤之别。我们发现了老板是多么的阴险狠毒同事是多么的势利小气工作是多么的枯燥无趣，我们也发现了房租水电气费把人愁死了。发薪的日子总好像遥不可及,商店里的东西仿佛只是为别人摆设，我们还发现了只有周末跑到母校瞎逛才感觉释然,只有和老同学一起聊天玩耍才真正开心，只有在步行街上看美女才不无聊。

渐渐的我们也学会了泡吧，酒吧迪吧水吧网吧玩具吧都是我们打发无聊时间的场所。可是我们还是泡不到妞，以前自以为是的那些爱情理论泡马子技巧在金钱时代都是狗屁，都出奇的苍白无力。于是我们感叹世界变得太快，快得让我们这些穷小子根本就无所适从。

渐渐的我们也变得深沉起来，不再为一个很幼稚的笑话就哈哈大笑，不再动不动就乱发牢骚，也不再把内心深处的秘密轻易地跟别人诉说。我们也说不清楚这到底是成熟还是消沉，对着镜子看，却发现里面那张脸陌生得可怕。

渐渐的我们似乎大彻大悟了，什么都看透了，一切都虚无缥缈了，然后我们什么都很漠然，坐公交车也不让座了，看到小偷偷东西也懒得理了，吃点小亏想想也就算了，但是我们却在每天下班之前发愁晚餐该吃什么了，在大家一起喝茶的时候盘算着自己不要买单，在临睡之前把这个月的开支算了又算。

渐渐的我们感觉自己其实什么都不是，没有钱没有名没有地位，身高也太矮了皮肤也太黑了长相也太难看了，什么都要看人家的脸色，走在哪里都似乎低人一等，有时真恨不得割脉上吊服毒跳楼自行了断。

渐渐的我们也不想看书了，也不想谈理想了，也不想谈前途了，也不想花太多精力胡思乱想。我们也不想听音乐了，也不想看电影了，不过到时常看些成人的碟子，交流些黄色的笑话。我们开始沉迷于酒液里，沉迷于方城中，沉迷于低级场所内。家的概念越来越模糊了，亲情的感觉越来越遥远了，除了在梦中偶尔回到家乡之外，我们顶多可以借助一条冰冷的电话线和家人说说一些开始偏离生活的话，却看不到老爹老妈又长出了多少根白头发又多了几道皱纹。

看到有人在球场上酣战，我们似乎也想上去来两脚，其实很久没有运动的身体已经无法支撑我们再跑多远了，而且几乎荒废的球技让我们怀疑自己那些踢球的年岁是不是上辈子的事。

望着满街穿着前卫的少男少女，我们开始表现出厌恶的表情，却忘了自己前些年其实有过之而无不及。遇到在大庭广众之下举止亲热的学生情侣，我们的目光也变成了不屑，并恶狠狠地骂他们伤风败俗。

经过彩票销售点的时候，我们忍不住也掏出一点本该买书的钱来买几注，然后天天做梦中了五百万之后多少万买房子多少万买车多少万胡乱挥霍，可是每一次开奖虽然屡屡有人中头奖却始终与自己无缘，于是在短暂的失望之后，我们依然锲而不舍地做着美梦。

渐渐的我们的人生观、价值观、爱情观也有所改变。我们已经不认为为了往上爬而不择手段有什么不妥，我们对努力就有回报的说法嗤之以鼻，我们嘲笑所谓的贞节观，所谓的责任感，甚至去找寻一夜情。

我们开始关注街上跑的车是宝马还是奥拓，关注哪个酒廊的吧台小姐酒量如何，关注哪款手机用起来更加叉人眼，关注哪个牌子的西服穿起来更有派头。但也就只是关注而已，因为我们清楚无论是宝马还是奥拓，我们都买不起，吧台小姐酒量再不行，我们也不能把人家怎么样，至于手机和西服，还是用自己买了很久的老款式。

不知从什么时候开始，我们为自己的遭遇感到愤愤不平了，我们越来越看不惯老板狰狞的面目，越来越无法忍受同事的卑鄙龌龊，越来越不堪就这样生活下去。于是在感叹运气不好的同时迫切地想改变自己的命运，我们左顾右盼，寻找机会，却始终看不到出路。

终于有一天，我们像火山爆发一样，冲动之下把老板炒了。收拾东西昂然地走出办公室的那一刻我们有英雄离去那种豪迈与无悔，只从同事愕然与嘲讽夹杂的眼神中隐看到一丝无奈，却不知道等待自己的，将是无尽的痛苦与折磨。

我们很快发现了虽然自己拥有并不低的学历和一定的工作经验，但却像跑场子一样从这家公司跑到那家公司，一次接一次地应聘，可是根本就无法找到适合的工作。

时间一天一天过去，工作依然遥远得不知子丑寅卯，钱包越来越瘪了，交房租的日子也越来越近了，我们心如火焚，有着世界末日即将来临的惶恐。我们也开始有点后悔自己太轻率就辞职了，也开始萌生铤而走险的念头，但又不敢真的去抢银行绑架什么的，心情低沉到了极点，我们的脾气也大了，唉叹声也响了。

所幸这样的日子终于结束了。我们又到了新的工作单位。这时候我们虽然或多或少有点激动，但更多的是谨慎与惨淡。我们不会再对老板抱什么幻想，不会认为他会给我们多好的待遇，我们也不会和同事谈什么知心话，因为我们已经知道，不可能与有利益冲突的人成为朋友，当然我们也不再愚蠢地把这个工作当事业一样拼命，只把这里当成自己的一个跳板，一旦有机会就立马走人。

接下来的生活无趣又无味，但我们渐渐的也就无所谓了。我们也不想泡吧了，不想什么活着的意义了，老同学在一起也开始有点话不投机了，以前很少联系的朋友，现在更不想去联系了，就算有时候接到他们打来的电话，也只是随便吭吭唷唷的应付几句。虽然酒还是经常喝，但很多时候都一个人独饮独醉了。这时候我们的寂寞更是深入骨髓，我们的苦痛更加真切而细腻。我们空前地怀念在学校的那些岁月，我们会捧着毕业合照发半天呆，我们却不想再到母校去闲逛了，如果是偶然经过，看到曾经熟悉无比的景物，心里还真的翻涌起一股酸楚，但是我们不会流眼泪。毕业时曾经很贱的男儿泪如今又变得珍贵起来。

当然我们也还是经常上网，不过很多时候都是为了打发时间。我们很可能迷上了《传奇》之类的游戏，却很少再光顾同学录网页，更不想在上面留言了。

我们无师自通的学会了自欺欺人，虽然我们在夜深梦回时也会憎恨自己的虚伪与无为，更讨厌这种猪狗不如的生活方式，但是我们就象被囚禁的鸟，根本就无能为力。有时候我们会自嘲似的给找很多借口来解释自己的某种行为，尽管我们也知道这样做其实毫无意思，也毫无必要。

我们开始不断地听到老同学们结婚的消息、升职的消息。然后我们不经意地就想到某某在学校时的样子，然后我们不由得感叹时间流逝之无情，然后我们就想在尘封已久的日记本上写点什么，然后我们不知不觉地眼角竟然也有点湿润了。

我们夜里躺在床上睁大眼睛，却无法在漆黑中排遣郁闷时，就会格外的想有个人陪在身边。很多往事会像潮水一样向我们扑来。我们曾经暗恋过的人、曾经追求过但失败了的人、曾经相爱过的人，都一一地闪过脑海，于是，心里会有种伤感，很纯粹的伤感。因为我们知道，爱情其实真的已经与我们离得很远。

我们试着通过各种途径来结交朋友，但是每每交往了几次，我们就不想再与他们来往。说不清楚是因为他们太过于现实还是我们太封闭。我们于是感慨万千，在这个很多人都戴面具生活的社会，原来交一个真正的朋友竟然那么难。我们也试着去约会，可是爱情并非喝水吃饭那么简单，到最后都还是以失败告终。高不成低不就的我们继续高举单身的旗帜游走于大街小巷。

我们非常怀念学生时代那种单纯的恋情，非常羡慕那些还能坐在教室中的年轻人，非常希望自己可以再读一次大学，但是我们也知道，泼出去的水怎么能够收回，远逝的时光如何可能重来?

我们的酒量越来越大，一打啤酒喝下去一只手指在眼前竖着也无法看成两只手指。我们的腰越来越粗背越来越宽肚皮越来越大，日渐增多的脂肪很是晃眼。我们爬上楼梯的动作越来越笨拙，也越来越吃力，才到三楼就已经气喘吁吁。

我们向往着能到外面去走一走，看一看，却又害怕沦落天涯，苦不堪言。我们越来越觉得钱钟书老人的围城理论精辟有理。我们越来越体会到人在江湖身不由己的无奈。我们越来越感到心力交瘁，压抑茫然。

…………

可是，以后的路还很长，无论如何，我们得活下去。不管是痛苦还是快乐，我们都要面对。毕竟想逃避也逃避不了的。所以，我们还是希望，明天是一个阳光灿烂的大好日子。而且，我们骨子里仍然相信自己会走出阴霾，出人头地。

再回首，灯火阑珊处没有伊人，只有自己的梦想在风中轻轻地摇曳……

真正爱你的男孩/女孩是这样的

位置　猪笼城寨　楼主 李亚鹏在上
地址　http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=12&id=72572

真正爱你的女孩

转自MOP　作者佚名

真正爱你的女孩，虽然嘴上讨厌你说她小笨笨,可心里却很高兴。
真正爱你的女孩，在受委屈的时候总是第一个想到你。
真正爱你的女孩，在你迟到的时候责怪你,不是真的骂你,而是珍惜每一次和你在一起。
真正爱你的女孩，是在场外看你打篮球的时候不会大声欢呼但是心里偷着美的人。
真正爱你的女孩，是在逛街的时候看到漂亮的衬衫就会想象穿在你的身上是否好看的人。
真正爱你的女孩，当有人欺负你,会比你更气愤,不顾什么淑女形象和你一起大骂对方,直到消气。
真正爱你的女孩，真的很小气,眼里容不下一颗沙粒。
真正爱你的女孩，每次生气故作没有消气,只是想听你来哄自己。
真正爱你的女孩，会陪你一起看你最喜欢的节目,即便是自己最讨厌滴。
真正爱你的女孩，总是要你慢点吃,因为怕你会有胃病。
真正爱你的女孩，会不厌其烦的规劝你戒烟,即便她知道这是不可能的事情。
真正爱你的女孩，会陪你一起打游戏,无论是不是自己喜欢滴。
真正爱你的女孩，会收集你最喜欢的东西,因为只要你高兴。
真正爱你的女孩，每次和你聊天都舍不得自己关掉语音或是挂掉电话,都会等你关了之后才安心。
真正爱你的女孩，不论在嘴上怎么挑剔,在她心里还是最爱你。
真正爱你的女孩，很容易被你感动,哪怕是一件极小的事情。
真正爱你的女孩，即使在能独当一面,在你面前也会娇滴滴。
真正爱你的女孩，无论你有没有成绩,都会一直鼓励你。
真正爱你的女孩，会在自己的好朋友面前不断提到你,因为她也想让朋友了解你。
真正爱你的女孩，会不停的唠叨你,其实那是对你的关心。
真正爱你的女孩，不喜欢你有什么事都自己一个人承担,那样她会更加担心。
真正爱你的女孩，会喜欢叫你哥。
真正爱你的女孩，从来不说喜欢你，而是用我讨厌你来代替。
真正爱你的女孩，会为你准备便当，尽管她十分讨厌进厨房。
真正爱你的女孩，会每几分钟看一下电话，看看有没有你的信息。
真正爱你的女孩，如果几分钟等不到你的信息，电话就要打过去啦。
真正爱你的女孩，会在你脆弱的时候母性大发，抱你在怀里心疼的不行。
真正爱你的女孩，是看到你和别的女生说话就在想她是谁的人。
真正爱你的女孩，是经常惹你生气试图知道她在你心理位置的人。
真正爱你的女孩，每天不听见你声音就会难过的人。

真正爱你的男孩

转自MOP　作者佚名

真正爱你的男孩，一下子说不出真正爱你的理由，只知道自己顾不上注意别人。
真正爱你的男孩，其实总惹你生气，却发觉不了他到底做错了什么。
真正爱你的男孩，很少当面赞美你，可是心里肯定你是他最棒的。
真正爱你的男孩，会在你忘记回复他短信时狠狠地的说你一顿。
真正爱你的男孩，会默默地记住你不经意说过的话，在某时某刻重复它们。
真正爱你的男孩，当听到你对他讲很“酸”的话时，他反而会装地很正经，其实心里很甜很甜。
真正爱你的男孩，只可能在你一个人的面前流眼泪，当你触摸到它们时，也触摸到了那颗只为你跳动的心。
真正爱你的男孩，不会轻易做出承诺，因为他想让自己成为你心中说话最算话的男子汉，只想给你最可靠最安全的幸福。
真正爱你的男孩，总告诉你不要胡思乱想，因为他在为你们谋划着最美丽真实的未来。同时让你无忧无虑地等待他要给你的惊喜。
真正爱你的男孩，可能不像你一样清楚的记得某些纪念日，他觉得爱你是每时每刻的，并不是靠这几天简单的日子。
真正爱你的男孩，不会轻易对你当面说“我爱你”，因为他为你做过的每件事都已经这么说了。除非在非常时刻，为了不让你无端地误解他。
真正爱你的男孩，总觉得有些话只说一遍就够了，因为你已经了解他的心。说得多了，他会觉得不珍贵。
真正爱你的男孩，如果他去机场接你，不会像你期望的那样捧着玫瑰大声叫“亲爱的”，只是自然的提过你的行李，然后想用眼睛抱紧你似的心疼地说，怎麽瘦得像豆芽菜了?
真正爱你的男孩，当你发脾气时，只会不做声地听你把火发完，然后慢慢地说，你明天有课吗?早点睡吧。
真正爱你的男孩，不懂当你生气挂掉电话后应该立即打来，过了若干小时后会发条短信问你消气了没有?如果你质问他为何这么久才打来，他会理直气壮地说，你生气时我的解释一定没有用，等你的火消了，我的解释才有效果。
真正爱你的男孩，不喜欢玩具小毛熊，却一直把你送他的小熊放在床头。
真正爱你的男孩，当和你发生争执时，总是控制不了地先妥协，先承认“我错了”，过后发来短信以“神经病”开头，以“宝贝”结尾。事实上你也清楚，这次是你有点无理取闹。
真正爱你的男孩，很想很想你时，也会买玫瑰送你，傻傻地等着你，却不知道自己捧的是月季。没关系，他的心里送的是玫瑰。
真正爱你的男孩，嘴巴都不甜，但是他的吻能传递他所有的热情。
真正爱你的男孩，如果不能经常见到你，他会让自己忙碌起来，为了不去想你，因为他知道一想你将会一发不可收拾。



VOL 03 “缺口从何而来”的答案：
绿色三角形的宽高比是5/2=2.5，而红色三角形的宽高比是8/3=2.67，根据相似三角形原理，当这两个三角形宽高如图所示分别平行时，它们的斜边不在一条直线上（如果你的视觉足够敏锐，应该可以凭肉眼看出来）。上图向内凹，下图向外凸，整体面积的差异恰好是一个小正方形。



目瞪口呆

地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=71168

问

简洁、优雅、深邃、BT

Q1 电子游戏带给我们最大的乐趣是？
Q2 你为什么玩游戏？
Q3 你希望成为游戏中的哪个角色，为什么？
Q4 对于有情男女的大智慧相处秘诀“她（他）玩游戏，我玩她（他）”，正确的理解是什么？

A1

福福：可以自己控制一个世界
ooxx：和尚告诉我“极乐便是极苦，最大的乐趣就是享受最大的痛苦”
arzero：可以锻炼身体，但运动量却少的可怜，锻炼的部位也只有手指
刘皇叔：华丽的断电，之后从头再来，训练和培养了我们的吃苦耐劳的精神！
lenas：手指轻点方寸之间 谋略决胜千里之外
ZR：它是带电的
超级郁闷：抓住女性胆小的心理特征，利用恐怖游戏的有限资源，骗取MM心甘情愿的投怀送抱。

A2

LoveELF：主要是偶得了非典型非游戏不玩综合症，没虾米办法的讲
福福：可以在清醒的时候做白日梦
ooxx：因为不是游戏玩我
安钰：因为游戏可以SL人生不能
manmutt：放松自己，随便锻炼偶慢半拍的神经－_－||
84249454：为中华民族之崛起！！！

A3

カサハラ：人类改造学权威，因为我喜欢，灭哈哈哈
鬼の下忍：某药店NPC．因为就算世界毁灭人类灭亡第三次冲击殖民卫星撞地球山无棱天地合也永远死不了
天蓝色：偶要成为樱大战的大神一郎．他那华丽的后宫部队就归我了...哇哈哈哈...

A4

在黑暗中漫舞：无论是她玩游戏还是我玩她，买单的总是我，也就是说，玩与被玩根本就是一样很矬
狐狐：她玩游戏！我玩她的手！
白色逆鳞：他（她）只要敢玩游戏，我就敢玩他（她），只要他（她）能把游戏玩爆机，我就能把他（他）玩爆炸，丫的WHO怕WHO……

<<< PAGE 1

更正：猪笼城寨VOL.2中《三国异趣：关羽的演艺生涯》一文的原作者应为张珣，特此更正。

5.为了彻底打败贝吉塔和前往那美克星寻找龙珠，在太空船中悟空再次开始了严格的修炼。克服了100倍的重力，在到达那美克星之后轻易击败了贝吉塔和小林等人合全力仍彻底被打败的基纽特种部队。之后遇到了实力超乎想象的弗利撒，使用了20倍界王拳仍不能让其使用1/2实力的情况下，悟空陷入了苦战，在使用了元气弹仍失败之后，小林被杀，被激怒的悟空，变身成为传说中的超级赛亚人，这一幕让不少读者热血沸腾，变身后悟空强大的实力和高傲的姿态都让人为超级赛亚人这一变化感到由衷的激动。

6.战胜弗利撒之后，遇到了强大的敌人人造人，以当时超级赛亚人的实力并不能彻底打败这些能源无限的家伙，悟空更因为疾病的原因而陷入苦战，此时贝吉塔出现，并且同样经过苦练而成为了超级赛亚人。但是仍然无法打败19.20号之后出现的17号一行。这个时候本篇的真正敌人沙鲁出现了，当时唯一能够与之抗衡的只有和神仙重新融合了的短笛以及人造人16号。不过在沙鲁吸收了17号之后，实力再次远超当时的任何角色。但是这并不长久，之后，在时间与精神的房子里修炼过的贝吉塔与特兰克斯一同前来，贝吉塔强大的实力完全压胜第二形态的沙鲁，不过也正是因为贝吉塔的好战，让沙鲁成为了完全的形态，反过来玩弄似的打败了贝吉塔。这个时候没有任何人能够阻止沙鲁，沙鲁并没有因此毁灭地球，而是举办了沙鲁游戏。在游戏中登场的悟空虽然实力已远超当时除沙鲁外所有的角色，但仍然败给了沙鲁。之后悟空把希望寄托在隐藏强大潜力的悟饭身上。沙鲁使用了各种方法激怒悟饭，而这个时候仅仅是沙鲁放出的小沙鲁就轻易打败了所有在场的人，其中包括再次修炼过的贝吉塔，实力设计上的不平衡从这点已经看的非常清楚了。之后悟饭终于发怒了，变身成为超级赛亚人2，这里很明显看出作品已经在某个方面陷入了俗套，在超级赛亚人之后又出现了第二形态，如果悟空和悟饭不是赛亚人血统的话究竟世界会怎么样？变身之后的悟饭只三拳两脚就打败了沙鲁，这和弗利撒时的超级赛亚人的设定完全不同，虽然之后沙鲁死而复生同样拥有了这种力量（这点更是搞不明白，沙鲁是什么种族的？也能有一级变身？二级变身？只能理解为其利用他人细胞的特性了，而沙鲁是如何得到变身后悟饭的细胞呢？这点非常奇怪）但最终仍然失败。

7.在打败沙鲁之后，世界和平，但贝吉塔和死去的悟空没有停止锻炼，之后出现了实力空前恐怖的魔人布欧，在悟空和贝吉塔同样以超级赛亚人2的形态中死斗的情况下复活了，之后贝吉塔舍弃性命自爆，却仍然没有打败布欧，在布欧和巴菲迪满世界找特兰克斯等人时，悟空为了拖延时间，居然再次超越超级赛亚人2而变身为超级赛亚人3，这里的变化就远没有当初来的让读者认同了，究竟赛亚人是什么样的种族可以一而再，再而三的变身？变身之后的悟空虽然没有彻底毁灭布欧的能力（因为再生能力），但实力已在与布欧的对战中处于优势，之后特兰克斯和悟天合体成为超级悟天克斯，同样的实力惊人，而且同样变身成为实力完全凌驾于布欧的超级赛亚人3形态，再之后悟饭的能力再次超越了悟天克斯，但是短暂的战斗之后就被吸收了悟天克斯的布欧击败，同时被布欧吸收。这个时候强大的无法估量的布欧已没人可战胜，但是贝吉塔又和悟空合了体（个人认为，合体同样是没有必要的设定，抹杀了个人能力），悟吉塔超强的实力再次让布欧尝试了恐怖的滋味。之后在布欧体内合体被分开，布欧变成了最初的形态，实力大减，而悟空这个时候再次以超级赛亚人3的形态与之对抗……

纵观整个作品，不难发现悟空与敌人之间永无止境的彼此交替升级，人造人篇开始，虽然打斗场面一贯的优秀，但实力间严重的不平衡以及超级赛亚人2的登场都让人觉得故事已经发展到用打斗来继续的局面了。这样沉闷的无限升级不能不说是鸟山明在故事发展方向上的错误抉择。就全系列来看，故事情节最精彩的部分应该是悟空小时候的旅行，轻松搞笑又不式浪漫幻想式气氛的冒险完全吸引住了最初的读者，但之后悟空成年以后的故事则完全围绕着保护地球而与强大的各种敌人交战，你强我比你更强，因为我是赛亚人，这一切都让故事的发展陷入了生硬的圈套。

其他的问题：

1.首先，在战斗力的设计方面，战斗力其实是相当没有意义的设定，把所有和一个人能力有关的诸如力量、速度等等仅仅归于一个数值。能体现一个人的强大完全不需要这个即使在漫画中也老被戴着它的人认为"有故障"的仪器。

2.界王拳。能够瞬间倍增能量与速度的招式，如果是这样的话，那么只要实力越强大，界王拳的威力也绝对会达到一个恐怖的境界，而且实力越强大，能够承受的倍数就越高。既然如此，为什么在悟空变身成为超级赛亚人之后就再没有使用过了呢？难道限定是普通形态才能使用的吗？

3.最大的问题，也是最让人不能接受的问题，就是悟空的同伴。对悟空来讲，究竟有几个同伴能一直伴随着他们赛亚人家族战斗的呢？幼年时的朋友，小林，乐平，天津饭，饺子等等当年一起成长的朋友在今后的保卫地球的战斗中因为实力上恐怖的差距而几乎没有参加过与悟空等赛亚人家族的战斗。

4.龙珠，在剧情中期开始，其作用仅仅是背景道具用来交代一两个人不死的原因罢了。

5.主角的问题，虽然一开始是悟空，但是在打败沙鲁之后，鸟山明明显有意培养悟饭成为系列的主角，但是之后的剧情中悟饭显然担当的只是配角。

6.在与弗利撒的战斗中，弗利撒并不能依靠气息判断敌人的位置，仅仅靠的是眼睛，但是在这一战中，利用这个特性打击弗利撒成功的情况只有两次，悟空的水下光球和小林的太阳拳，而实际上有这么大一个优势悟空等人小时候依赖的残像拳和效果更好的太阳拳却全没有被使用出来。难道一开始就认定了会成为超级赛亚人吗？而这样只能理解为残像拳是靠速度来制造残像而弗利撒的速度要强于各人的原因。

7.短笛，作为那美克星人来说，当时实力最强的莫过于伺候大长老的内鲁，4万2千的战斗力完全不是当时的其他任何娜美克星人的战斗力可比的，即使是倍数的战斗力。但是短笛在人造人篇与神仙重新融合之后恢复自己原来真正的实力时，实力与当时打败超级赛亚人形态的贝吉塔的人造人17号不相上下，这种差距实在太离谱了，那美克星的血统这个时候又是什么作用呢？

当然，虽然这些问题确实存在，但不可否认《龙珠》系列的经典地位和带给整个动漫界的影响。鸟山明也凭借这部作品得以成为成就仅次于手冢先生的漫画家。世界上没有完美的作品，但却有经典的作品，《龙珠》虽然有着这些不尽人意的地方，但这不能动摇其作为经典地位的存在。反观之当今许多对其嗤之以鼻的漫画爱好者，他们所坚持的不过是偶像派，感情戏和美型的人物时，更让人感觉到那个时代《龙珠》产生的意义。现在，作为一个龙珠爱好者，写下这篇文章完全是出于客观的角度，并不像有些贬低作品来取乐的玩文字游戏的动漫爱好者，在今天，我依旧会看《龙珠》，也依旧会为其中的魅力所吸引。望着屏幕上《龙珠GT》中悟空超级赛亚人4的造型，突然很想，很想看到另一部真正的《龙珠》，真正的梦想，以及真正的鸟山明。

EDITOR／泰坦 玛鲁斯 九曜 SUN



——送给爸爸妈妈的歌

2008母亲节&父亲节

亲爱的爸爸妈妈：

你们好吗？工作很忙吧，一定要多注意身体。我在这边一切都挺好的，你们不要太牵挂了。虽然很少打电话，其实我挺想家的。爸爸，上次教你用的摄像头会了吗？下次有空记得和我连线实验一下；妈妈，你寄来的毛衣我收到了，很暖和，谢谢你。这个月汇给出的钱记得查收，不要舍不得花，去买点喜欢的东西吧。“谁言寸草心，报得三春晖”，每次想起爸爸被香烟熏得黄黄的大手和妈妈慈祥的目光，总让我有一种莫明的感动。爸爸妈妈：你们辛苦了，我爱你们！



谢谢

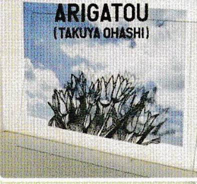
演唱：FLOW



当我翻看儿时的老相册时，妈妈点上火为我煮上了最后一顿早餐，爸爸总是坐在客厅的沙发上看着报纸，为了继续求学的道路，我不得不离开这里。拖着行李，无论到哪里都带着我们一家三口的合影。在这里，我有了喜欢的人，我也会跟他／她讲你们的故事。寂寞的时候，我总是想起从前，想起小时候在旋转木马上被爸爸抱着时的快乐；烦躁的时候，电话里妈妈的声音总能让人安心；迷茫的时候，偶然发现了合影背后爸爸写的鼓励的话语，看到它的我忍不住泪流。给你们的信看到了吗？末尾的“谢谢”正是儿子或女儿此时的心声。

你归来的地方～Original Version～

演唱：时任三郎

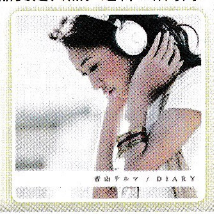


映在爸爸瞳孔中的既不是春天的阳光，也不是秋天的大海，而是在妈妈肚子里那个小小的你。转眼间，时光流转，你的头发开始慢慢变长，无论是在酷热的夏天，还是在寒冷的冬季，天空下，他都用最温柔的手将你包裹。朝着梦想前进的你，也许会因为失败而放声大哭，但是请不忘记无论何时我们都紧紧相连，爸爸总是隐藏自己的光辉，装得若无其事却又让你崇敬，当你最终选择离开时，他永远都会为你留一扇心灵归宿的大门。

给妈妈

演唱：青山 teruma

UNIVERSAL MUSIC JAPAN力推的新人，和SoulJa的两首feat.作品更是大热。这首《给妈妈》收录在她个人的第一张原创大碟《DIARY》中，歌曲描述了这20年来对母亲的养育与教导由衷的感激之情。另外，此曲还是Oricon评出的2008年母亲节推荐歌曲之一。



ARIGATOU

演唱：大桥卓弥



由于常田真太朗回家带孩子去了，大桥卓弥就开始了自己的SOLO活动。和无限开关时期的音乐风格截然不同，大桥的吉他走唱风格得到了淋漓尽致的体现。这首关于“感谢”的歌，是每当想起父母那些温暖的话语，就想从心底说出的那句：ARIGATOU！

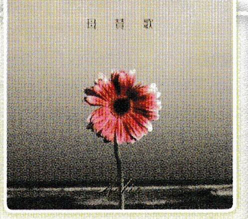
Motherhood～Me & My mon～(Vocal ver.)

演唱：关山蓝果

这首歌曲是根据号称日本“哭泣小说”首席代表的《东京塔～妈妈和我，有时还有爸爸》(作者：利利・弗兰克)改编的同名日剧的插曲，在日剧《医龙》里以一曲《Aesthetic》给人深刻印象的关山蓝果负责演绎，虽然英文发音有点别扭，但这并不影响歌曲要传达的对母亲的深切追忆。

母赞歌

演唱：Metis

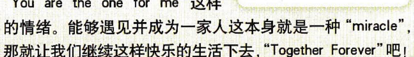


歌曲讲述了一位单身母亲独自将孩子抚养长大的艰辛故事。每次当长大的孩子走在故乡的街道上，就会想起母亲的爱，好像太阳给他阳光，好象大地滋润着他成长，“感谢你，谢谢你生下了我，养育着我，关心并鼓励着我，我会将这份感激保存在心底，直到永远。”

Together

演唱：MONKEY MAJIK

当两个加拿大兄弟Maynard和Blaise唱着很溜的日文歌词时，偶然也会流露出类似“I don't believe that I'm alone”和“You are the one for me”这样的情绪。能够遇见并成为一家人这本身就是一种“miracle”，那就让我们继续这样快乐的生活下去，“Together Forever”吧！



试听音乐台的歌曲，请去游戏城寨社区的音乐频道

天下玩友是一家
游戏城寨
游戏·网络·音乐互动志
[赠阅版]
2008.5



我们生来就是面对挑战

5月12日下午14时28分，四川汶川发生8级地震，震中附近的几个县几乎被夷为平地，北京、上海、浙江等地均有明显震感。地震发生后不到两小时，66岁高龄的温家宝总理起飞奔赴灾区指挥救灾。这是继唐山大地震以来中国最严重的一次地震，截至目前报道的明确死亡人数已达到55239人，这一串数字的背后的惨景，不敢细想……

今年中国麻烦事格外多，春节时遭遇雪灾，4月底发生一次特大火车相撞事故，5月大地震，经济建设和各方面发展的压力也很突出。每一个意外，原本也都包含在世界运行的规则之中，我们生来就是面对挑战——简单的道理，要用我们的生活和生命去实践。

一个年轻舞蹈教师的脊背在被坍塌的楼梯砸断，她怀里的三个小孩存活了下来。一个在被压死在废墟中的母亲用尽最后的力气支撑身体，她身下沉睡的孩子毫发未伤，孩子身旁的手机上留下一条没有发送的短信：亲爱的宝贝，如果你能活着，一定要记住我爱你。

在这些瞬间，我们的祝福、我们的祈祷、我们的悲伤都失去了意义，我们默默地捐赠，希望这份爱心可以让活下来的人们有机会选择未来的生活。

据说上世纪全世界因地震死亡的人数占自然灾害死亡人数总和的58%。全球有史以来遇难人数最多的一次地震也发生在中国，那是大约500年前的关中大地震，发生在1556年元月（明嘉靖三十四年十二月）的一个午夜，震级是里氏8级，震中烈度是12度，死亡人数大约83万人，波及面积28万平方公里，之后各种灾害、瘟疫频发，数不尽的百姓流离失所，无以为生……

这时候才想到，我们，能安静地活在和平世界是种幸福。我们要感谢太多人的付出，还有，别浪费这种幸福。

这时候又想到，我们一直在尝试改造自然界、伤害自然界，而自然界也一直在警示我们、报复我们。在所有人都投身于科技和社会发展的时候，有多少人清醒地关注着我们赖以生存的环境？又有多少人肯倾听这些人的声音？博弈的最后，我们能赢吗？我们不知道故事的结局，但我们会迎接每一次挑战。

文 / Hikaru

地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-625318.aspx



文编 尼亚

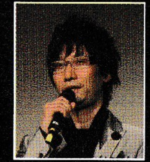


终结之作

《忍者龙剑传Ⅱ》、《潜龙谍影4》双双终结系列，是福是祸？

即将在 2008 年 6 月 3 日发售的《忍者龙剑传Ⅱ》（后简称《忍龙Ⅱ》）和 6 月 12 日发售的《潜龙谍影 4》（后简称《MGS4》），分别是 X360 和 PS3 上举足轻重的作品。两款游戏的制作人都已经对外宣称这将是系列的终结之作，然而两人对于自己倾力完成的作品却有着些许不同的看法，这两款“系列最终作品”对于不同的人大概就能代表某些与众不同的意义吧。

对于坂垣伴信，从他采访中的发言看终结系列的原因是认为《忍龙Ⅱ》已经完美了，这种表达方式虽然有些夸张，但也算是一种充满自信的做法，并且非常符合这位制作人的一贯作风；



对于小岛秀夫，他一直谦虚地看待自己的作品，为了《潜龙谍影》的 fans 们尽最大努力完成该作。（尽管 Snake 的传奇故事已经在这一次的《潜龙谍影 4》中画上了句号，但根据截稿时的最新消息得知小岛已经开始考虑《潜龙谍影 5》的计划了，他希望将系列最新作交给其他人负责，他说到：“终结本身也意味着新的开始，所以现在就要开始考虑今后的发展。”）

对于广大玩家，这两款即将到来的作品意味着什么？大家有怎样的认识和期待？对于这两个著名制作人的不同态度又有什么看法？下面就来一起看看 levelup.cn 论坛的网友们的精彩发言吧。

特邀嘉宾观点



Hitman#47

终结之作？新生之作？

《Metal Gear》和《忍龙》都出生发展于电视游戏刚刚崛起的年代，在 PS2/NGC/XBOX 时代成型并取得辉煌，并且将首次登陆主机换代后最新的次世代平台。从作品上来说，由于系列作品各代之间发售的时间跨度较长，两部作品对于内涵的挖掘几乎到了各自的瓶颈。

假如从 PS 主机上的《潜龙谍影》算起，Snake 作为《潜龙谍影》的主角也已经有整整十个年头，对于玩家来说确实存在审美疲劳，对于编剧来说长时间固定的男主角肯定会影响到剧本的编写。而对于小岛这样优秀的制作人来说，Snake 的存在更像一柄双刃剑，既是自己全部成绩的体现，也制约着自己的手脚无法去专心于其他的项目。《潜龙谍影》系列”的销量逐代递减，核心玩家群不断缩小，小岛本人也意识到了这一点：需要新题材、新故事、新人物、新传奇。另外，还有制作人本身的兴趣问题，十年来只在同一个人物身上打转，恐怕多大的热情也会渐渐冷却。

另一方面，“《忍龙》系列”的真正成型还是在 Xbox 上的初代，表面看从《忍龙》到《忍龙Ⅱ》之间虽然时间不算很长，但是隼龙也担纲了《忍龙》、《忍龙　黑之章》、《忍龙Σ》、《忍龙Ⅱ》四作的主角，不能算少。笔者从一个普通格斗爱好者的角度来看，板桓伴信对于隼龙这个角色的挖掘几乎是到了极限，从《忍龙》到《忍龙Ⅱ》的接连进化可以看出，限于《死或生》世界写实的格斗风格和隼龙身为忍者的技术特点，《忍龙》到《忍龙Ⅱ》中的格斗部分并无真正意义上的不同，只是依靠加入武器、用写实的鲜血渲染格斗气氛、用更加流畅逼真的格斗动作来继续吸引玩家。作为一款非竞技类型的游戏，在核心的格斗系统上只是做这样小规模的调整肯定不会令制作人满意的。与《潜龙谍影》相同的是“《忍龙》系列”需要加入新人物，但是“《忍龙》系列”的故事似乎仍有内容可挖，要板垣彻底抛开《死或生》的世界似乎也是不大可能的。

最后，作为分别针对 PS3 和 X360 的日系厂商独占作品，在发售前 Konami 和 Tecmo 都是不遗余力地进行着宣传。小岛语出惊人的发言层出不穷，板垣自信的表现和《忍龙Ⅱ》的影像资料也是层出不穷。从市场角度来讲，除了 Capcom 之外还没有日系厂商在次世代平台上取得 PS2 时代的成绩，次世代平台上充斥着欧美厂商的技术型作品，对于这样的局面，《MGS4》和《忍龙Ⅱ》发售之前无论是制作人还是日系厂商都在捏着一把汗。

网友观点



李珍珠

《MGS4》的终结我认为比较玄乎，连小岛本人自己都觉得本作还有余地去制作，况且目前的《MGS4》并没有完全达到他理想中的目标，所以如果以后在 PS3 末期完全掌握主机性能后再去开发《MGS5》，我们没有任何怨言，也希望小岛能做出自己的努力！

而《忍龙Ⅱ》目前来说，游戏综合素质毋庸置疑，但是根据制作人的以往表现和态度，乃至最后的结果都大多和他自己所说的相反。我们可以预料，也许若干年后，《忍龙Ⅲ》出来了，坂垣伴信本人又会说：“哦，我当初说什么来了，二代不可能是我做的，那个游戏缺点太大了！”当然，二代就目前而言，我个人很期待！



hui19872

在颠峰时终结意味着成熟。

玩《潜龙谍影》初代时的小心翼翼，被发现后的紧张，要甩开敌人时的慌不择路。其实撇开情节不谈，玩《潜龙谍影》玩的就是心跳。

《忍龙》则是挑战自我的极限，要爽快杀敌？可以，先把招式练熟，死个百八十次吧！等你完全掌握了招式技能，杀敌如切菜，这就是爽快，需要付出的爽快，不愿付出的大多望而却步了。真正投入其中为其所迷的都是经过充分锻炼的玩家了。

我认为两位制作人其实都发现了自己在这两个游戏中的极限，要突破极限，就只有推倒一切，重新开始！



lovewm

故事嘛，有开始就会有结束。游戏嘛，不能做得太《柯南》化……好家伙……花了十几年还完结不了，再搞下去很有可能我们就再也没兴趣去关心了。

选择结束也许并不是个坏事。在我们还对游戏满怀热情的时候。感受游戏的终结，感受震撼。也许我们老去以后，回想起来这些经典，会有更加不同的感受。就好像《红侠乔伊》虽然可能不会再出了，但是它带给我们很多很多新玩法，也许这就够了！《潜龙谍影》给我们带来了高端的潜入、侦察；《忍龙》带来的高难度动作挑战，这也就够了，因为它们只是游戏，仅此而已。对于对主机的影响，我不是很关心，两个不同类型的 fans 群。



ydzzz

与其在没落的时候结束还不如直接在辉煌的时候终结。



开车上树

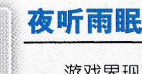
属于 Snake 的时代终归是要终结的，这才是一个最终的归宿。只有这样，才能把一个传说中的人物永远地留在那个传说的时代，把那张坚毅的脸刻印在玩家的脑中。



我爱PSP

“《潜龙谍影》系列”在第四作应该会如小岛说的被画上一个休止符。但是小岛也强调过，此作为 Snake 传说的终结但并非为《Metal Gear》的终结，《Metal Gear》将以《007》的方式始终传承下去，只是自己将不参与实际游戏的开发。

商业利益大于一切，小岛秀夫重复的强调终结之作也不是第一次，这是大家有目共睹的。我们很有可能在未来重新又看到小岛执导“《Metal Gear》系列”游戏，毕竟他除了是一名专业的游戏制作人外还拥有 Konami 的部分股份，要为公司负责。如果在一定时间内没有开发出被市场认可的大作的话，“《Metal Gear》系列”可能会重新由小岛上马。这也算是一个创意派制作人的悲哀了，不过说心里话，我非常想看看这位天才制作人在其他领域的发挥。



夜听雨眠

游戏界现在的原创太少了，各种各样的游戏都是以续作为主，这种风气实在不好，好的制作人们都被绑在续作战车上，不由自主的在开发着能保本的续作。好的制作人，是一个游戏能否好玩的重要保证，人才都没了，还能玩到什么好游戏。原创方面一些小公司也会做，但是以他们的制作实力，很难有所做为，所以很期待两位制作人跳出续作的圈子，开发原创作品。



gundam0093

《MGS4》在最辉煌的时候选择完结，这样在大家的心里“《潜龙谍影》系列”就永远是完美的了。期待小岛监督的《ZOE3》，或者全新的系列，打造全新的品牌



drsa

关于游戏本身：如果要用较为简练的语言来形容这两款特色鲜明的游戏的话，《MGS4》给我的预期印象便是：深邃的剧情蕴含纯粹的人性；熟悉的身影弥漫回味的深沉，它太似一部历史剧，所以分外诱人。《忍龙Ⅱ》给我的预期印象是：炫目的动作与艳丽的鲜血，流畅的操作与超难的挑战，无比爽快的感觉，难以抑制的需求。

关于两位制作人，在下的看法是，不同的理念不同的方向，不同的追求、不同的人生……

策划 白夜 &hopy 文 hopy

We are not alone!
——这一天，我们众志成城！
《游戏城寨》网络赈灾专题

手牵手我的朋友
爱永远在你左右
不要再恐惧绝不要放弃
这一切将会渡过
牵着我的手看见明天的彩虹

2008 年 5 月 12 日下午，游戏城寨的编辑部里安静如平常，只有从不停歇的敲击键盘的声音回荡在屋里。各编辑都在自己的电脑前忙碌着，而白夜则与论坛上的攻略组同僚商量着接下来的攻略任务以及和 hopy 同学在讨论着下期《游戏城寨》的专题做些什么，突然间攻略组的 QQ 群里就炸开了花，而身处成都的 hopy 同学的 QQ 头像也变灰了，很多人都在喊“地震了、地震了”。片刻之后，QQ 群里就又恢复了往日讨论游戏的情景，在那时，还没有人知道四川汶川已经在刚刚那一瞬间几乎成为了废墟……

晚上，当新闻里残酷的事实摆在了大家面前时，我们城寨上所有的玩友都行动了起来，祝福帖以及灾情报告帖一时占据了大半的内容，玩家们都心系灾区，一时毫无游戏的心情，曾经因为 PS3 和 X360 性能到底谁强等话题论战到水火不容的玩家们如今也都站到了一起，尽可能地为灾区同胞贡献出自己的力量，招募一同去献血和捐款的帖子一时成为点击和回复最多的话题……而在 5 月 12 日当夜，白夜也终于通过手机联系上了在受到地震较大影响的成都市的 hopy 同学，好在他一切平安，好在身在成都的很多城寨的玩友都一切平安……

在这同时，我们游戏城寨的编辑部内也行动了起来，各编辑都通过自己的方式向灾区捐款献血，在这大难时刻尽一个中国人应尽的义务。

这期的专题白夜不想谈游戏，灾区还在水深火热之中，我们实在无心游戏。看着战斗在第一线救人的解放军战士和志愿者们，小白总觉得自己也应该再做点儿什么，但苦于无能，仅以一些想法和文字留在这里，希望可以团结更多的朋友，我们一起共度难关！

亲历历史

地震发生时，笔者正在更新城寨论坛首页的推荐帖子，瞬间袭来的剧烈摇晃让从未经历过地震的我一时间竟不知所措。随人流疏散到安全区域后，望着在地动山摇中风雨飘摇的建筑物，望着在大地的吼叫中战栗不已的别克轿车，望着四周人群迷茫的眼神，望着手机屏幕上反反复复“网络无效！”的提示框，一时觉得，在大自然的力量面前，无所不能的万物之灵，竟如此地无力。

通讯中断一直持续到半夜，期间断断续续和家人接上过联系，得知他们全部无碍，好歹放下心来。同时也接到不少朋友的慰问短信，除了少数几个昔日同窗，大部分都是游戏城寨论坛里的朋友，心里甚是欣慰，可惜的是一直无法回复他们报告平安。我们只能坐在空旷的草地上，听着广播里本地电台主持人一遍一遍播送的地震最新消息，忍着辘辘饥肠和不断袭来的余震无助地仰望星空。不得不提的是，事后得知当时广播里的两位主持人是在照明电力完全中断的情况下依然坚守在漆黑的工作间里为所有人带来希望之声，直到转播车接替工作后才撤离现场，在此向他们致以崇高的敬意！



此后，便是在网络上看到一则又一则催人泪下或者热血沸腾的消息，温总理的亲临现场，子弟兵们舍生忘死地救援，废墟中用生命保卫学生的老师，淳朴的灾区人民、成都街头数百米长的献血队伍、还有城寨里平日一起讨论游戏的朋友皓月寒、被遗忘者、审美疲劳、荧……太多让我们感动的事迹，太多让我们流泪的场面，太多值得我们致敬的英雄。正如屏幕中眼含热泪的主持人哽咽着所说的那样：为什么我们总是被这样的画面这样的声音感动？为什么我们总是看着看着就会眼含热泪？因为我们爱这土地，这土地上的人民懂得相互关怀！正因为我们的祖国拥有这样的人，这样的人民，我们才一直坚信，她一定能够在不远的将来变得更加美丽，更加强大！

hopy
于 2008 年 5 月 19 日 2 点 28 分

城寨水民在行动！
真·男人 奔赴一线的水民们！

在全国人民万众一心抗震救灾的同时，我们游戏城寨的水民也在关注着灾情的最新进展，更有不少热血青年亲自投身到了赈灾抢险的第一线中去。而最为大家所熟知的便是 UT 攻略组的被遗忘者同学“悄悄”参加志愿者队伍前往汶川县的事情。几经周折，笔者为大家带来了和被遗忘者零距离接触的采访记录：

被遗忘者的灾区中心直击

笔者(下简称 **H**)：**地震当天成都的情况大致是什么样子的？**

被遗忘者(下简称 **F**)：5 月 12 日下午我正在睡觉，被床剧烈的摇晃所惊醒，起身后发现整个楼都在摇晃。我勉强站起身，扶住桌子，同时护住显示器和 PS3，而周围的物品，书，梯子等已经散落一地。穿好衣服准备下楼，电梯已经停了，还能隐约听到里面有人在呼喊，只得从十五楼走下去。街上已是人满为患，不少人由于害怕两边的房屋倒塌而站在中间的机动车道上，造成了严重的交通混乱。街边的店铺，能关门的都关门了，而一些超市的老板则在收拾倒塌的货架和货物。我试图用手机联系亲人和朋友，但是无论怎么打听到的总是那一声短促的“滴”，人类这些所谓的科技，在自然面前竟然如此无力，手机如此，电梯也如此。

晚上，通讯有所恢复，但仍然很难打通电话，当时惟一的联系方式，大概就是短信和广播吧。

献血站前排起了长龙，大概和我一样，都是得知血库告急后赶来的，连我这种感情淡漠的人也不禁感动。

收拾好东西后，准备去城外的房子避一避，天府大道的车是平时的三倍，看来和我有同样想法的人不少，而没有这种能力的，只能在市区里的空旷地带过夜。

H：之前已经有过捐款和献血的行动，为什么还会想到要去做志愿者呢？

F：后来的两天，我都时刻关注着灾情，毕竟，这是自己家乡遭受这样的天灾，是自己亲身经历的。自己住着框架结构的三层小楼，躺在舒服的沙发上，看着电视里传回的画面，心里不由地憋屈，我觉得我还没有尽到最大的努力，而最直接的方式，自然是到前线去帮忙。

H：那是怎么和志愿者组织联系上的？

F：在打听下，得知市团委处能报名，于是第二天早上 7 点就去了，那里报名分两种，“个人和学生”“专业人员，团队”。问了下情况，得知如果以个人身分报名的话，希望不大，团队的话，当时又很难找到 19 个人。正准备放弃时候，偶然听到有一个十八人的团队由于少两个人，还没能通过审批，于是就向他们自荐，由于我以前在自行车集训队，也经常去户外，对自己的体力还是比较自信的，他们也暂时找不到人，就让我加入了。

H：和你同去的志愿者都是些什么样的人呢？

F：退伍或者转业的军人，年龄有大有小，交谈中得知，其中一人就是汶川人，地震发生时，妻子和两个孩子都还在那里，至今没有消息。

我们都很庆幸能有一位优秀的向导，同时也为他的理智所折服，如果是我的话，当天就冲动地赶过去了。

H：准备工作和预计的行程是怎么样的？

F：说起来挺可笑，他们其他人都准备得很充分，背包，迷彩服，手电筒等，而我，只是一身的便服，连包也没带，临时买了些干粮和水，就跟着去了。我们的计划，是到了都江堰后，徒步往汶川方向走。因为据我们了解，都江堰地区，已经不缺后勤方面的志愿者了，而缺的就是那种能在道路还没有通时能徒步往里面运送物资的。所以必须要求每个人的体力和体质，至少要走七十多公里的山路，在没有通讯的地区，绝对不能走散或掉队。

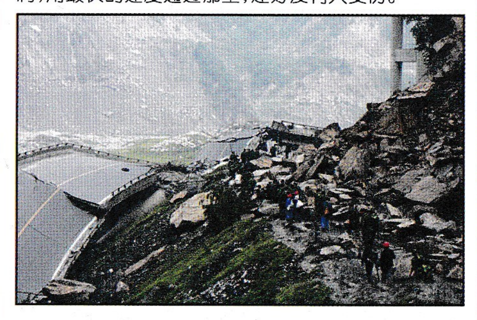
H：实际情况呢？

F：我们的行程受到了很多阻力，包括团委，当地驻扎的官兵，当然我也理解，他们都是为我们的安全着想，因为即使是训练有素的军人，在那样的环境下也不能保证自己的安全。但是我们既然决定了要进去，就已经对自己的安全负责了，我们一人带一件水一箱食物，就能让里面的人多活两到三天。

H：路上有没有遇到什么比较危险的事情？

F：友谊隧道，是从当时从陆路进入灾区的必经之路，全长 984 米。隧道里没有照明，由于地震影响，洞中也出现了明显的塌陷，隧道顶部也有垮塌，借助手电的亮光能看到洞中被砸的变形的车辆以及掉落的石块。施工队已经先行清理出一条可供人员通过的路，每当有

余震隧道中都能感觉到掉落的尘土，通过隧道，我们才能正式进入阿坝地界，进入受灾区域。最后我们只能分为四组，每组一支手电，排成一路，后者扶着前者的肩，用最快的速度通过那里，还好没有人受伤。



H：第一个晚上怎么过的？

F：我们在当天 2 点左右到达水库大坝，稍作休整后，开始跟着军队和特警往里走，我们每人从大坝上的救济站背了一件水和一些食物，加上自己带的，负重也有十几斤吧，当然，和子弟兵的五十斤负重比起来，我们算微不足道了。里面不断有灾民走出来，我们不能把救济的物资给他们，一是考虑到他们有能力自救，前面就是救济站，我们要把这些留给最需要的人，二是拆开了也不方便携带，我只能把留给自己的水给那些快脱水的人喝一口，结果到后来我自己的水都没了，一路上只能忍着干渴。我们在晚上 6 点左右到达寿江大桥，桥头有一辆被砸坏的大巴，车头已经变形，车身完好，砸坏车头的那快岩石上刻满了字，基本上是“某某如果出来请到某某地来，某某”的形式，应该是逃出来的人留给亲人的。我们在大巴上稍作休息，于凌晨 2 点到达映秀。

H：到达映秀后那里的情况怎么样？

F：那里整个城镇已经没有电了，感觉就是一座死城，可以自救的人基本都离开了。其他的，老弱病残，都集中在一处空旷地，到处都能听到犬吠。部队比我们先一步到达，已经驻扎休息了，有一小批人在城里收集可用的物资。我们先把物资交给当地人，然后找了一处空旷地，生了一堆篝火，把湿了的鞋子烤干。

H：除了你们以外还有哪些救援人员到达了呢？

F：志愿者队伍似乎就我们一队，其他包括军队，警力大概有三千多人，我们看到就有来自不同军区的部队、各个城市的特警、消防队等，共分了三路进入：大坝下，冲锋舟不断地把部队从水路运入灾区；天上，黑鹰和米 -17 一架接一架地往返在救援航线上；而最困难的一条路，就是我们所走的陆路。由于山体滑坡和地陷，很多公路都无法正常通行，比较严重的，整个路基已经坍塌，高低差达到 3 米，我们只能从公路下面的梯田通过。

H：你们的主要工作是什么？

F：我们的主要工作一是给当地没有自救能力的人带去食物和饮用水和食物，二是协助专业的救援人员进行搜救，比如寻找可用的材料、搬运遇难者遗体等。其实，我们也很想参加到一线的救援中，但是我们也清楚，没有建筑结构和力学的相关知识，去救援只会增加危险。

H：救援工作开展情况如何？

F：比较无奈，大部分经过救援人员努力救出来的人，都已经没有了生命反应，部分还有生命迹象的，也在救出后几个小时就停止了呼吸，能存活下来的，少之又少。

但大家都没有放弃希望，无论是救援人员，还是我们，伴随着几小时一次的余震，我们依然在不断地忙碌，当时我自己的饮用水已经喝完了，食物只有一袋泡面，没有水，只能把面饼取出来嚼，就在这样的环境下，我们坚持了一天两夜。

H：说到余震，有遇到比较大的余震么？

F：第一天晚上 12 点左右，我们正走在路上，忽然能感觉到强烈的震感，没走几步就遇到有山民告诉我们前面的路上已经发生山体滑坡，叫我们不要过去，我们也能听到有石头滚落的声音。但是我们不能停下来，附近地区也都不安全，与其待在原地不如向前。我们两人一组，以最快的速度通过那片区域，而后面的人，则拿着电筒为前面的人照明，跑到一处较为开阔的地带。人到齐后，正准备稍作休息，又感到一次更为强烈的震感。像这样的情况，在路上发生了很多次，到后来也就见惯不惊了。

H：幸存灾民和救援人员的生活状况呢？物资情况怎么样？

F：幸存者都在城镇的广场上集中安置，我们带去的物资至少可以供他们生活两三天，各个救援队伍都有自己的驻扎地，都有帐篷。相比之下，我们被夹在中间，既不能去侵占灾民的生活区，又没有带救援队那样专业的辎重，在昼夜温差大的山区，我们只能生一堆营火，围成一圈，席地而坐地休息。

H：有没有什么让你印象特别深刻的事情？

F：路上的村民展现出了很高的觉悟，用自己家的摩托车，汽车，拖拉机等一切可用的交通工具，无偿地运送救灾队伍，直到道路无法通行，才返回去接另一批，同时把灾民运出去。还有一些，则把自己的平板拖车，手推车等贡献出来供救灾人员运送行囊，让战士们能够轻装行军。

每一小段路上，都活跃着这样的人。

H：的确如此，对他们表示感谢！到离开前大致的救援成果怎么样？

F：我们在现场起到的作用其实很微小，因为很多被掩埋的人已经遇难了。而我们最大的成果，就是在道路还没有抢通，车辆还不能通行的情况下，徒步走了近百公里，把物资运入灾区，为灾区中的幸存者带去希望，同时给其他专业救援人员帮忙做一些力所能及的事情，让他们能把精力集中在搜救工作上。而在第三天，道路已经疏通之后，我们认为我们存在的意义已经不大了，再留在那里只会增加负担，于是启程返回。而我们中有三人，决定脱离大部队继续往里走，我们说服不了，分别时，他们对我们行了个军礼，看着他们的背影远去，很有些风萧萧兮易水寒的意味。

“我们不是来旅游的！”他们如是说，的确，我们不是去旅游的，但是，当时我们自己的所需都满足不了，又如何去帮助别人，有时候，光凭着一腔热血是解决不了问题的。直到现在，也没有他们的消息，但愿他们一切安好。

H：真是非常非常值得尊敬的人啊！回来后的感觉怎么样？

F：累－－

H：……好吧，谢谢您今天接受我们的采访，感谢您为灾区人民所做的一切，谢谢！

就在被遗忘者前往汶川的前一天，漫区版主皓月寒也随救援队踏上了前往都江堰的行程。虽然不像被遗忘者那样深入腹地直接面对死亡，但是拯救幸存者的意义也十分重大。截止发稿前依然身在前线的他给我们发来了志愿者日记：

皓月寒的都江堰志愿者日记

皓月寒的灾区日记（节选）

5 月 12 日　阴

大地开始颤抖。

如果要我来形容这种颤抖，这种震动，我也许会选择“尖锐”这个不怎么贴切的词汇。我确实感受到了，房屋并非是在摇晃，而是在被拉扯，如同一层一层叠上去的乐高积木在猛烈摇晃，每一块积木都拉扯着上方其他的积木，仿佛要将整个物件完全撕裂。不知谁家的玻璃被震碎，锵然落地；铝合金门依然在嘶哑地呻吟着，白炽灯忽闪忽灭，吱吱作声。这一切，仿佛是地狱的混响乐章，仿佛具有形态一般，不断地刺穿胸口。心脏剧烈地跳动着，让人产生仿佛大地的震动是源自这里的错觉。在这一片混沌中，我低下头看了看表，下午两点二十九分。

5 月 13 日　雨

不知多少次从梦中被震醒，现在的我已经分不清究竟是地在摇晃还是人在摇晃，即便是用冷水洗了一把脸，坐在电脑前面以后，我依然感觉这个世界在摇晃，连续不断。

我一直相信只要努力，人类是能够改变很多东西的，然而现在我坐在这里，看着电视里埋在废墟中的那些曾经笑着、哭着，和我们一样为了生活而努力着的人们，那些在一瞬间就被夺走一切的人们，那些无助的悲伤的灵魂……

人类真是太渺小太渺小了。

其实我已经非常幸运了，我还活着，我所失去的，不过是墙上的那一点粉皮灰，或者是几秒钟的寿命，和那些阴阳相隔的人，那些在黑暗中挣扎的人们相比，根本算不了什么，我所感受到的，不过是那些处于灾难中的人们的十分之一，百分之一……但是，因为经历过痛苦，因为面对过死亡，所以便要拯救，我们根本不算什么，还有更多的人需要我们的帮助。

于是，我决定成为一名志愿者，为了别人，也为了自己。

5 月 14 日　阴转晴

阴云密布，这是当我们在上午 10 点到达彭州市救灾指挥中心时，心中惟一的感受。

整个彭州市都挤满了人，匆忙的人、茫然的人、无助的人、哭泣的人……一个年轻人的鼻子突然血流不止，鲜血一滴一滴地洒在地上，给这幅灰色的画面上添上了一笔惨然的红色。

很快我们就接到了任务，目标是郊区的难民营，工作是对他们进行心理抚慰和疏导，了解他们的需求。当下就有许多志愿者表示了不满，因为他们所想像的志愿者应该是冲在前线挖砖救人，我心中很清楚，一般的志愿者是不可能冲到前线的，但我却没有办法反驳他们，因为我自己也是他们其中的一员，我的内心深处，同样渴望着自己能够像英雄一样将那些被掩埋在废墟下面的人营救出来。



我们面前的灾民都是从龙门山的入口小鱼洞镇逃离出来的居民，笨拙的我们什么也没有办法做，只能听他们一遍遍地讲述地震发生时的情景，只能看着他们因为失去了家园和亲人而哭泣。我曾经

为自己所拥有的敏锐的觉察力而自豪，为自己在悲伤面前拥有的分析与安慰能力而自豪，然而，在现在这些饱受磨难的，质朴的人们面前，我无法说出任何的话语去让他们的心灵得到任何的安慰，我只能流泪，和他们一起，相拥而泣。

那一天，进入银厂沟景区的人一共有1000人，而出来的人仅有6人。

回到了彭州市的市政广场，我有幸看到一个连队整装待发准备开赴前线的场景，红色的旗帜飘扬在蓝天白云之下，耀眼的阳光照耀着战士们绿色的军装，这一切，仿佛黑暗中闪烁的一道光芒，很不可思议的，稍稍地驱散了笼罩在这座城市上空，以及人们心中的阴霾，于是我举起了相机，庄严地，记录下了这个屹立在蓝天下的背影。

5月15日 爱与你们同在

由于高速公路作为绿色通道而封闭，我们只得走老路，在路上挤满了前往灾区送物资的私家车，络绎不绝，让我们只能艰难地前行，在勉强通过一个交通管制的路口以后，我们终于到达了都江堰市。

堵，这是我们惟一的感觉，无数的私家车拥挤在市区里，与挖掘用的重型车辆纠缠在一起。我们本打算向市二医院送去他们急需的水，然而拥堵的交通让我们无法进入市中心，只能掉头前往位于市郊的物资中心。一路上随处可见倒塌的房屋，以及更多掉落的砖石，玻璃的碎片，扭曲的门与墙壁，由于处理得当，我们没有见到前几天满街尸体的悲惨场面，但在路过一处医院时，人们告诉我这下面还埋着40多个人，还是让人觉得死亡是如此地接近。

在这个下午，我听到太多悲伤的故事了，由于气温太高，整座城市已经笼罩在悲伤的气息之中……太多，太多了，以至于大家都开始平静地接受。当然其中也有让人欣慰的例子，一位空军战士去捡掉落的烟头时，听到下面有呼救的声音，在大家拼命刨了两个小时以后，一位老人奇迹般地，几乎是毫发无损地被救了出来……

在回程的高速路上，看见了那个被无数次提到的名字——聚源，在那个摆满了遇难者的操场上，父母们已经哭得麻木，再流不出一滴眼泪，他们只能在那些裹着躯壳的白布前，默默地点上一炷香，然后望着天堂的方向……

当那个小镇从我的视线中消失的时候，我也在心中默默地点了一炷香。

愿真爱与你们同在。

5月16日

在下午一点多的时候，又一次巨大的余震袭来，几乎已经习惯了这种程度摇晃的我静静地躺在床上，听着楼下奔跑着的人们的惊呼。就在震动平息不久以后，我的手机再次响了起来。

"我们去不了虹口和龙池了，现在在青城外山下面的一个镇上，待会儿还要送一批物资过来，你要不要一起过来？对了，我们要在那里过夜，把东西都准备好一起带过来。"

我几乎是以消防队员的速度将行李准备好直奔灾区。

青城后山与龙池镇是都江堰的重灾区，但这座小镇的受灾情况远比我想像的更为严重，全镇大约有一半的房屋完全倒塌，人们都居住在由彩条布与竹竿临时搭起的"帐篷"里，用充满着好奇的眼神注视着我们的到来。

稍作停留后，30多名志愿者分头向着当地的六个村子前进，我们的目的很明确，那就是代表政府，去看望这些失去了家园的乡亲们，去询问他们的需要，然后尽我们的一切努力为他们提供援助。

明白了我们的来意以后，村民们的淳朴还是让我们深深地感动，他们真诚地向我们致谢，并且说他们理解政府的忙碌，理解物资的紧缺。他们在自己都受灾严重的情况下，还积极地支援都江堰市的救灾工作，自己前往都江堰市协助救援，还不断地告诉我们请将物资运往受灾更重的地方，运往更需要它们的地方，甚至在我们离开后，还从后面追上我们，用自己的车将我们送回三、四公里外的驻扎地……



我想我大概永远也无法忘记那个夜晚，在那个没有电的、漆黑一片的村庄里，村民和志愿者们围坐在桌前，在闪耀的烛光下如同一家人一般亲切聊天的场景；我也永远不会忘记，当我们回到营地，大家一起围坐在桌子前面，一面分享自己的感动，一面称赞那晚的方便面是如此好吃。

也许很多人会觉得失望，觉得"啊？这样根本就算不上是救援吧？"但就像我刚才所说的，并不是所有的人都能够像英雄一样，冲上前线，去刨开砖石，救出一名又一名的伤员，还有更多的工作，与救人同样重要的工作，需要我们去完成，哪怕那只是默默无闻，不足以对外人炫耀的事情。

所以我并不觉得遗憾，我为我能够做一名志愿者而感到光荣。

谨以此文向工作在灾区的无数志愿者致敬。

与此同时，前猪笼城寨版主荧和会员审美疲劳同学也已经随志愿者队伍前往灾区参加救援工作，在此向他们致以最真诚的敬意和最衷心的祝福！

相关链接：

"审美疲劳"我们的好婶婶！大家一起祈祷婶婶安全没事！

http://bbs.levelup.cn/showtopic-627852.aspx

我们的祖国，我们的家园：城寨同胞共关注！

城寨水民在积极转载地震新闻、宣传抗震救灾信息的同时，为了表达对灾区民众的祝福，也举办了许多活动。

湿润你的眼眶，抗震救灾图片巡展

楼主： funthink

http://bbs.levelup.cn/showtopic-625921.aspx

为保护学生的女教师致敬！为日本的救援队致敬！为那些为了救人牺牲的人致敬！

楼主： lovewm

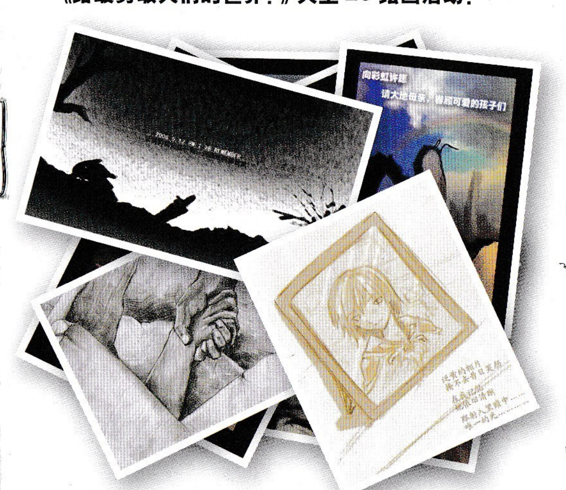
http://bbs.levelup.cn/showtopic-626154.aspx

这才叫爷们！纯爷们！

楼主： 迷路的石头

http://bbs.levelup.cn/showtopic-625903.aspx

《给最勇敢人们的世界！》大型LU绘画活动！



勋章：致无名英雄

作者不详

凝神侧耳倾听 仰望茫茫星空
直到确认 心脏仍在胸中跳动
现在我们选择的 这样一条前路
充满了 艰难险阻 崎岖坎坷
tell me why 总有人对我说
生死无常 为何总去危险方向

多希望能告诉你 所谓生命的意义
那是我们 视为目标的理想
一直如此 永远都在不停追逐
eternal wing

坚强无比的信念 永不停滞的脚步
无论何时 都不会低头认输
也许多年以后 我们墓碑前只有
摇晃着的小小白花 那又怎样
with your heart 穿越无尽黑暗后
惟一希望的 是看到微笑面庞

这呼啸而过的风 虽然汹涌
却无法 吹熄心中 代表希望的火光
依然闪烁 在满目疮痍废墟之上

多希望能告诉你 所谓生命的意义
那是我们 毕生追逐的理想
平凡的我们 都有着无尽的勇气
会退缩也有恐惧 但这些都被一一拂去
而坚定的信念 在天空永远翱翔

繁花似锦 草木笙歌

文 旺达的眼泪



最近，我想我在沉淀。

有时候忽然感觉心里破了一个大洞，一切的感悟仿佛被不知名的什么吸走，留下了寂静的思想，如同人去楼空，飘散清冷的微尘。那种感觉，可能就是人们所说的，丢失灵感。

我想，我需要充电了。纷乱的思绪需要整理，感悟的心情需要体味，浮躁的灵魂需要沉淀……

最近一段时间，我遇到了很多沉淀下来的人，他们或者歌唱，或者书写，而我，用时间、耳朵和眼睛见证他们的成长。

安妮宝贝的《素年锦时》让我彻底沉落进了檀香木、青花瓷、红绣鞋和江南梅雨的氛围中。以前没有读过她的书，认为网络起家的作家多少有些世俗，沾染上浮躁和夸大的气息，所以一直敬而远之。也听说过安妮宝贝是个"出格"的人，描写的也是我所不熟知的生活。一直这样固执地想象着，错过了许多她所走过的路。

当看到"素年锦时"这四个字，忽然有了一种感觉，就仿佛一种天启，一种共鸣，一种醍醐灌顶般的恍然大悟——这是一本我应该看的书，无论写它的人曾经如何，但是她已走过岁月的斑驳，在生活的烈焰中蜕变成长。"素年"，对于一个像她一样的女人，无疑是平淡无奇的日子，却寻找到了"锦时"，一个可以在素年中描绘锦时的女人，是一个非凡的女人。

事实证明，我没有错，这本书触动了我心底深处的情感。

我和她过着不一样的生活，可作为女人的一部分，作为多愁善感，经历了一些感悟，同样喜爱写作喜爱猫咪喜爱多愁善感的一部分，我仿佛走了她走的路，做了她做的梦，感受了她的呼吸和脉搏。这是我的荣幸。

然后，带走我的眼泪和灵魂的，是蔡健雅。同样不是很了解的一个歌手，以前只听过她的《呼吸》和《True Love》，除此之外无他。第一次听到《达尔文》，我的眼神空洞，表情麻木，那一切都是为了掩盖内心如暴风雨般侵袭的动容。第二次听，一个人静静的，泪如雨下。沉淀了的情感，带着一丝麻醉和无畏，年轮无情的皱褶和灰尘，不再光鲜亮丽的生命，却如同雨后的草地，清新动人。

一个沉淀了的女人唱的歌，是对感情的总结，所以沉淀的人，都会有所共鸣。

我们并没有老去，我们的皮肤依然光泽富有弹性，我们的心灵依然如风筝般飞舞，我们任凭岁月带走的是浮华和幼稚，却留下了伤痕和感悟。

人在某些时候，总会有个回归的场所。难过的时候，悲伤的时候，沉思的时候，幸福的时候，脑海深处总会有一个地方。它也许是某个熟悉的场景，每每回忆起来却总是阳光普照，有微笑，有熟悉的气味，有怀念的身影，然而总是伴随着缓慢的镜头推移和怅然的气息。

它们是早已逝去的，却曾带来温暖的回忆，虽然已不复存在，却成为我们心灵的港湾。

总有一天，我们的心、身体、思想和灵魂会回归到那里。

然后，无论发生什么事，我们都会报以淡然的微笑。

因为，我们已经在时间或是粘稠、或是阴冷、或是暴晒或是狂风骤雨的任性中，沉淀为一颗初晨的露水。等待生命让我们蒸发，与我们的生活融为一体。

我们，总会这样的。



云中飘香

文 李珍珠



"阿卫，吃饭去！"寝室的室友枫关上电脑，拿起碗，敲敲碗口，伴随着老成的笑声。

我也从自己座位上伸伸懒腰，盯着阳台外那火红的阳光，夕阳，好美。

"OK了！我拿碗就下楼，你在女生宿舍楼前老地方交叉口等我！"枫转身摇摇摆摆地走开了。我走到阳台边，洗手池的水哗哗地流着，谱写夕阳的乐谱，叮叮当当，哗啦啦……在阳光下把碗冲洗干净，拍拍被溅出来的水打湿的衣角，拿起饭卡的一瞬间，拉上了宿舍的门。

夏天到了，感觉就是别有那么一番风味，自然和奔放。夏天的风很舒爽，总会挽着炎炎烈日最火热的感觉而来，推开你眼前的大门，风情万种地横扫千军，让你经不住她那婀娜的身影，心中留下了烙印。在大雨，烈阳的洗礼下，你的生活环境，愈加显得清晰和自然。

夏天是个积极的季节，人们热爱她，在炎炎的天空下，从没有忘却过自己。在这条到饭堂的路上，花样百般，如同映画般流淌着映入眼帘，生命在夏天更显得张扬！

最初的意识，我是被风中浅浅的漂浮打动了。花儿开，光影随风独徘徊；风自吹，花间飘香终有爱。也许夏天不是适合人们长时间在外活动的季节，诞生并不代表生命不会一再选择自己容易受伤的季节而大放异彩！

这条路上的两边，大大小小许多的生命，在夕阳里挥汗出自己的色彩，散发出自己的光辉。我看得见，那风中，飘散的蒲公英，纷纷落落，影如梦幻的身影，在大气的呼吸中，乘风起舞着。夕阳的色彩有着骄傲的金色和橘黄，他昭示着自己的身姿，傲人而璀璨，在云朵被映红的那个山头，建筑物的角落，斜塔顶端的最高处，以及那飘舞着的小小蒲公英的端头，都泛着一份调皮的热情。日沉日升，花落花开，这种延续了千万年来的规律，依旧如此出彩！在夏影归鸟的振翅间，流光挥舞，闪耀得让人睁不开眼。

"很漂亮！你也觉得么？"一个声音突然走进了这份美景中，没有打破，而且更显得美好了。

"咦，小露?！你不是……"我没有继续说下去，这个女孩因为家庭原因，中断了自己努力了近三年的学程，休学了。

"我啊，我是来看看学校的蒲公英的！"小露的微笑，已经近两年没有见过了，虽然有点生疏，可是真的很可爱，很纯真地笑着。

夕阳下的路上，一个女孩掂着脚间曼妙着自己舞姿的蒲公英，一步一步跨在这条久违的路上，她有她的乐趣，我也沉醉其中，夕阳下的美景，确实是无限好。

也许生活早已经被我们埋没在了开关中——每一天上班的开始，按下电梯的按钮；归家的第一步，按下光源的开关；睡前的最后一秒，按下发送最后一条短信的按键。忙忙碌碌，拥挤的城市早已经融化，淹没其中的蚂蚁群体，机械般地运动着。哪一天，掀开火热的天空，当你真正体会一个季节的真情时，希望能好好去感受下，因为她根本不遥远，就乖乖地呆在你的身边，而是你忽略了她的美。

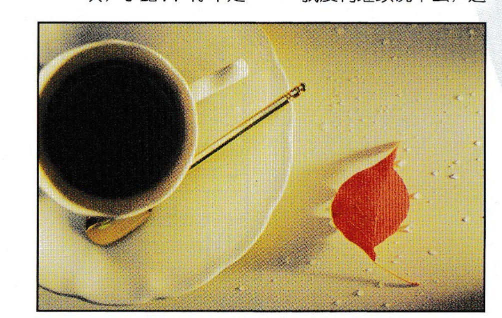
我眯着眼，阳光下的小露，显得很耀眼。

小露停了下来，看着风停片刻那落下地上的蒲公英。

"小露……要不和我还有枫一起吃饭吧！"气氛有点僵硬了，没有风。

"呼——"夏天开始自己的玩笑了，吹起了那篇地上就快生更发芽的希望，带起自己的心愿，飞向了远方。

小露蹲下去，拾起地上一个角落的蒲公英，轻轻的吸了一口气："呼——"夕阳下，朦胧而美好的一刹那，飞向了云间……



"枫，吃饭了！"小露高喊着，对着男生聚集的篮球场上。

一群眼光投向了我们，枫一溜烟地放下篮球，跑了过来！"呼，呼……哟，小露，你怎么来了?"枫微微喘气地说到，顺手擦擦自己头上的汗水。

"我说你啊，快走吧！快七点了！我们要去要饭了！"我讽刺着枫这个运动型的家伙，走在了队伍最前面。

风中，总有那么一点笑声，带着点骄傲，带着点激昂，总是忘却最烦恼的那一刻。他们在这夏天的阳光里，伴着飞扬上蓝天的蒲公英，随风起舞，云中飘香。

主持人：玛鲁斯

城寨画廊 VOL.3

5月12日发生的灾难牵动着所有人的心，多少人因此失去了生命……全体国人的众志成城、齐心协力的抗灾支援又谱写了一曲曲爱的赞歌，社区的许多会员都自发捐款捐物，尽自己最大的一分力量来助灾区同胞们重建家园。城寨画廊的众多画手们也拿起了笔，在画板上描绘出了自己的一片爱心。

地震后，地面之下，他们等待的时间

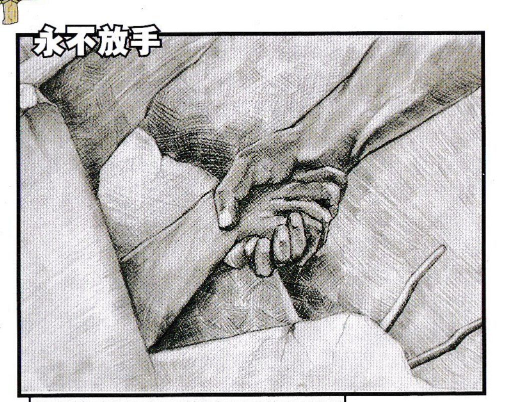


作者：青翎

他们等待的时间……当灾难降临到我们头上的时候，我希望能尽最大的努力守护我身旁珍贵的生命。

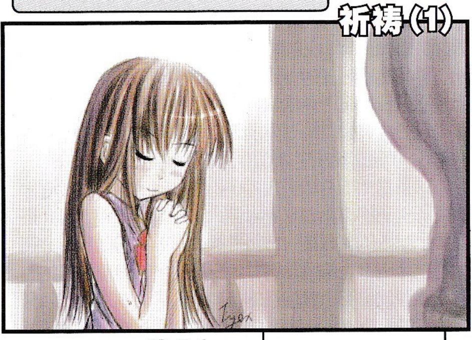
这几天想这事太多了……希望一切快点过去。

永不放手



作者：战国某人　　抗震救灾，团结一心

祈祷（1）



作者：sunworld

为地震灾区的人们祈祷，祝福你们一切平安～早日重建家园。

虽然身为学生的我没有多少钱，不过看到那个地震后的学校校园后，也毫不犹豫捐了100元。

再次祝福平安，画得不好，背景乱涂了，能把爱传达到灾区我就满足了。

救援



作者：零式逆转

祈祷灾区人民能度过难关。

希望



作者：葬子

还是画了，这大概是除了捐款之外我现在能做的惟一事情，已经过去5天了，以后的救援可能会越来越困难，不过无论如何都不要放弃希望吧，无论是还在等待救援的人，还是在为他们祈祷的人。

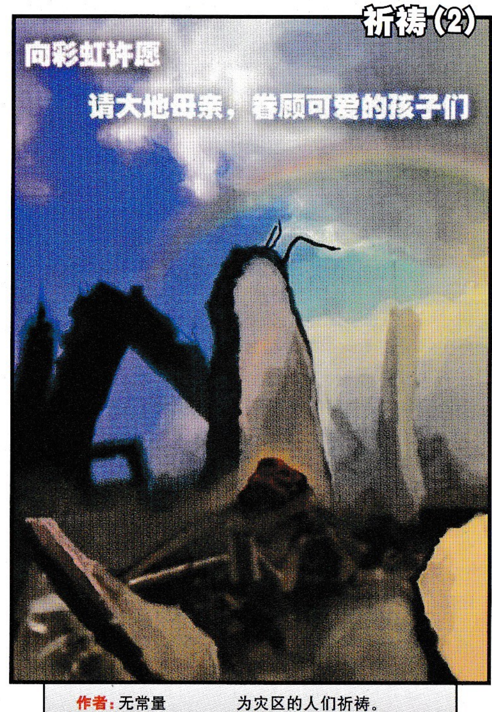
天佑中华，天佑四川。

ONE PIECE

作者：热血伪大人

画得急了点，看上去会比较乱。接受我的心意，大家的援助吧！一方有难，八方支援。曾看过"911"时一个美国英雄集体出场救难的漫画，由此得到的灵感。

祈祷（2）



作者：无常量　　为灾区的人们祈祷。

千言万语绘于纸面，千思万绪凝于笔尖



作者：最后的守望者

死者已矣，希望他们在上面能过得幸福。



《游戏城寨》月度音乐排行榜

(08/03/05～08/04/05) 策划 方寸 文/统筹整理 AC米男

从本期开始，levelup 音乐台将与您互动，开设这个完全由论坛注册会员投票选出的“月度音乐排行榜”小版块，具体投票与评论方法请参考论坛相关活动的置顶帖。

TOP 1 在你身边 歌手：青山 teruma feat.SoulJa



选自唱片	在你身边（单曲）
发行日期	2008年01月23日
唱片公司	UNIVERSAL J

简评：

嘿嘿，选了这首2008年年初的最热门单曲，在青山teruma3月26日发行的专辑《DIARY》中也有收录。在横扫日本乐坛的同时，至今仍停留在oricon单曲榜上，累积销量更是冲破了30万张。

BY AXEJ星（LU会员）

相信2007年的一首《在这里》让不少人认识了SoulJa和青山teruma这两位新人，琅琅上口的优美旋律，让人第一时间就喜欢上了这首歌。而《在你身边》是二人的再度合作，只是feat.的位置发生了变化，歌曲继承了《在这里》的“精髓”，副歌部分更是“原声重现”，但却丝毫没有失去新鲜感，同样是首很耐听的好歌，向大家推荐！

BY waerhala（LU会员）

《在你身边》是继去年青山teruma与音乐才子SoulJa合作的大热歌曲《在这里》后重新编曲的女性版本。以女性的视角来写的这首歌，不但旋律动听，歌词也极其细腻，异常打动人心。

BY Reverie（LU会员）

TOP 2 Namidairo 歌手：YUI

选自唱片	Namidairo（单曲）
发行日期	2008年02月27日
唱片公司	STUDIOSEVEN Recordings

简评：

伴随着90后的夏帆扮演的佐佐本夕里子在每集日剧的最后说出的那句“解决！”《Namidairo》的音乐也适时的响起，YUI用略带些朦胧的嗓音述说着恋爱中的心路历程。其实我个人觉得这首歌曲搭配侦探电视剧《4姐妹侦探团》怪怪的，但就音乐本身的素质来说还算得上优良，民摇偏POP的曲风也是YUI比较擅长的，此曲在本期的人气相当高，当然，YUI清新的外表也为大家投她一票增添了一枚重重的砝码，同样出色的创作能力更是得到了朋友们的一致肯定，这年头果然要内外兼修才是王道。

BY AC米男（LU会员）

TOP 3 出发 歌手：GReeeeN



选自唱片	出发（单曲）
发行日期	2008年03月05日
唱片公司	NAYUTAWAVE RECORDS

简评：

ReeeeN的歌听的是什么？是人生，是新生的旅途，不管站在生命起跑线的哪个点上去听GReeeeN的歌，都是那么的感动！

在他们的歌声中，你不会听到商业的气息，不会感觉太过于相仿的作曲风格。这次的《出发》依旧是鼓舞人心的曲风，没有多余的节奏，一切都是那样的自然，当歌曲的副歌截然而止，高音旋律反复而起的时候，那种简简单单的沧海桑田感油然而生，不得不感叹：“这是一群大学毕业的学生们，对人生的起点，最真诚的感悟啊！”

不管是羞涩可亲的《爱之歌》，茫茫路上的《人》与《街》，一路《道》上，《旅途》快乐！毕业后的今天，我们依旧在《泪空》的淡淡忧愁下《东南西北，全员集合！》，来感受这股似曾相识的音乐吧！

当你听到，那大男孩的歌声，明亮的响起在你耳旁的时候……

BY 李珍珠（LU版主）

TOP 4 永远在一起 歌手：山下达郎

选自唱片	永远在一起（单曲）
发行日期	2008年03月12日
唱片公司	WARNER MUSIC JAPAN

简评：

这是本季一直在追的日剧《没有玫瑰的花店》的主题歌，和韩剧的纯水剧情比起来我还是比较喜欢日剧的简洁。一位自称为“无名战士”的花店老板，一位慈蔼的父亲，一位愿意替代朋友承受他人仇恨的男人。在不知不觉中用自己的行动感动了周围的人，在受到了别人的伤害后依然默默地承受，也使充满仇恨的医院院长放弃了复仇。

在日剧出了第1集之后就一直在等这首歌，虽然山下达郎老爹人长得有些　，但是这首歌曲却非常符合“花店”的意境，配上了片尾的画面让人会产生一种莫名的感动。

BT zhangjieleon（LU会员）

TOP 5 让我们手牵手 歌手：绚香



选自唱片	让我们手牵手/歌唱爱（单曲）
发行日期	2008年03月05日
唱片公司	WARNER MUSIC JAPAN

简评：

2007年凭借《CCFF7》的主题歌《WHY》让很多玩家认识了这个小女生。作为她在2008年推出的第一张单曲，《让我们手牵手》搭配了《哆啦A梦》剧场版系列最新作《大雄与绿巨人传》的主题歌。她希望通过这首作品传递给大家向着未来前进的勇气和希望。

BY 2kbbs（LU版主）

TOP 6 Wish 歌手：Sowelu

选自唱片	Wish（单曲）
发行日期	2008年03月12日
唱片公司	DefSTAR RECORDS

简评：

从当年惊艳的《雪之吻》开始，驱魔的主题曲一直伴随着我们。这次的歌手是拥有1/4爱尔兰血统的Sowelu，其歌声中也比一般日本歌手更多了一份原野与阳光的气息。Sowelu这个词取自爱尔兰古语“太阳”之意，这首《Wish》也正如同空气的精灵般，在阳光和风中轻舞出一段属于春天的幸福旋律。

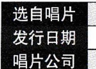
曾经的天真单纯，到成人后的渴求无度，明明只是不可及的愿望，却总被披上了让人难过的阴郁色彩。反倒是为了理想在恶魔的世界里拼搏的那一群少年们，未曾真正将愿望说出口，能看见孩子的微笑，能听到轻风的吟唱，能摸到雪花的温度……对于他们而言，已是最好。

不惊世骇俗，也不平淡乏味，我们总能从他的背影和他的愁眉里，发现对于未来的美好奢求——其实这一刻我们要的不多，但愿他们的身姿屹立不倒，仅此而已……

BY 亦恕（LU版主）

TOP 7 PASSION 歌手：SunSet Swish





选自唱片	PASSION（单曲）
发行日期	2008年03月05日
唱片公司	SME Records



简评：

3S的曲子很上口，是一听就觉得好听的那种，就像《我的步伐》和《马赛克》那样。

BY devange（LU会员）

TOP 8 Beautiful World 歌手：宇多田光

选自唱片	HEART STATION（专辑）
发行日期	2008年03月19日
唱片公司	Foozay Music Co./EMI Music Japan



简评：

最近正好赶上电影《新世纪福音战士 新剧场版：序》DVD的发售，相信大家一定都通过各种渠道观赏过了。作为主题歌，《Beautiful World》则是专门为这部剧场版动画量身打造，继去年入选了《游戏城寨》2007年度音乐赏“最佳动画歌曲”提名以来，再次因为电影DVD的发行掀起了一股EVA热。把几种简单的元素加以融合就成了典型的Hikki式曲风，看似与电影灰暗的主题背道而驰，实际上却是在“美丽世界”的背景下不停地念叨着世界末日，“如果什么，我会怎么样？”“如果什么，你要怎么样？”有点憋闷的意境，算了，不说了，我先有点晕了orz。

BY AC米男（LU会员）

TOP 9 Stephanie 歌手：Friends

选自唱片	Stephanie（专辑）
发行日期	2008年03月05日
唱片公司	SME Records

简评：

不知什么时候开始萌混血的，以前是Angela Aki，接着是Olivia，再到如今的Stephanie。海豚音大赞，她的歌每首都好听。

BY devange（LU会员）

真的好喜欢她的声线，被“高达蛋蛋”的ED2所吸引应该也是这个原因，《Friends》完美的诠释了朋友的含义，我一直被朋友们支持着，所以我被这首歌感动着，推荐一下吧！

BY あい源义经龙（LU会员）



TOP 10 BONNIE PINK 歌手：Ring a Bell

选自唱片	Ring a Bell（配信曲）
发行日期	2008年04月16日
唱片公司	WARNER MUSIC JAPAN

简评：

浅田香织是一个气质型歌手，也是少数几个用弹性音乐打动我的歌手之一。大多数人更熟悉她BONNIE PINK（粉红邦尼）这个名字，我想这也是她带给我的第一印象：Pink，很适合用来形容她的颜色。不铺张，不狂放，但也决不低调柔弱。

她综合了椎名林檎的妖异凌烈，过亚弥乃的清新凉爽，Ruppina的楚楚动人，矢井田瞳的随性自如，有知理花的优雅甜美……并用一种随性但不失自我的风格演绎着属于自己的音乐。

BY samfisher007（LU会员）

本期精华帖

五个GF的心声

作者：雪泥

地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=160277

猪笼城寨 HAPPY



主编：烟斗阿兄

所载文字和图片均来自levelup.cn 文章观点仅代表作者个人

levelup.cn Blog **过去的情人节**

Part.1

我躺在那里，全身酸疼。

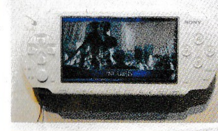
这小子太狠了，怎么能一下子玩那么久。几乎每天一回家，他连说话的时间都没有，立刻把我抱起来，又揉又捏，搞得我浑身都快散架了。总以为他至少要隔天休息一次，可他偏偏天天都要玩，不知道哪来那么多精力。

我不得不承认，大部分时间我也能乐在其中，但还是担心长此以往他会生病，因为他的姿势总是不正确。这也罢了，身体是他自己的，随他去。我最不能忍受的是他几乎每次玩之前都不记得洗手，更恶劣的，边玩边吃也是常有的事，汗水和污垢让我苦不堪言。他遇到难题时还会把我摔在床上，尽管他不舍得使劲摔我，可身躯娇小的我还是眼冒金星。

看看舒舒服服躺在依然崭新的塑料袋里的限定版手柄，我不禁心生妒意，主人从不舍得把它拿出来玩，一年多了，它还是洁净光鲜，可我呢？伤痕累累，摇杆磨出了白圈，夹缝里都是泥垢……太不公平了吧，不就是颜色不一样？那也应该轮班呀？

明显是肤色歧视嘛！

Part.2





我趴在那里，四肢僵硬。

和限定版主机一起来到这个家已经一年多了，初来时的兴奋心情早已荡然无存。我呆在套装里面，主人购买的时候还向JS买了一个黑色手柄，不到两个月就坏掉了，又回去买了一支“原装的”。当时我可自豪了，瞧瞧！限定版就是高贵，不用说，我一定是留给主人女友那温柔的双手了……哦呵呵呵……

可是理想与现实的差距太大了。他的MM只玩GBA，碰都不碰我一下，主人多次劝诱皆无功而返，MM还对他总打游戏有意见，搞得他终于不敢再提。于是我就被长期闲置，主人只是偶尔拿起我来看看，包装都不打开。搞什么嘛！生为手柄而不能游戏，是我一生最大的讽刺与悲哀。真是不能理解这些有收藏欲的人，他竟然、他竟然换了两个黑色的却不肯用我！

我只好怀着怨念，每天羡慕着那只过关斩将的黑色高仿。

Part.3

我坐在那里，满腹委屈。

出厂之前我就听说了，虽然我的组件和其他主机没什么不同，但身价要高出不少，因为我的名字响亮：限定版。我的地位就好似游戏机世界里的王子，在货架上时，我从不理会那些普通的家伙们，只肯和其他的限定版主机、游戏聊天，毕竟我们身份相若。我们常常激动地闪着蓝幽幽的光谈论日后将如何大展拳脚。

可是我很快就傻眼了。主人刚捧过我就毫不迟疑地迸出三个字：“加直读！”直读？这个词好耳熟，似乎听到过那些大众脸机器讨论，不过当时我对它们不屑一顾，自然也就没有关心它们的言论。

可是这个词对我的意义马上由模糊变得深刻。如果有喉舌，我一定尖叫了。刚刚还轻手轻脚的BOSS麻利地对我动起手来，其动作可以用“大开大合+点到为止”来概括，我痛得直哆嗦。我最宝贵的、重要性不亚于人类心脏的光头被暴露在店内充满利益味道的空气中，那个名叫直读的古怪物件在焊枪的帮助下依附在我的体内，开始了长达一年的寄生。

主人满意地回家了，躺在仍旧簇新的包装里，我死活想不通堂堂限定版的我为何会遭遇这种命运。

>>>PAGE2

<<<PAGE 1

之后的一年时间，我再也没见到过什么限定版游戏，甚至连普通的正版都无缘得见。肚子里来来去去的过客都是4~6元不等的头文字为D的光盘，时至今日我已经没什么脾气了。有时那些塑料片不太合作，把我的光头磨得吱吱作响，我就按捺不住罢罢工。我不是从不努力，几次拼老命读盘，脸憋得和屏幕一样红，这时候主人自己就投了否决票了。

有一张见多识广的光盘趁放CG的工夫告诉我，直读很可能会烧，我还想再问问，它却被抽了出去，再也没出现过。身体里这颗炸弹何时会引爆？我惶惶不可终日。

Part.4

我插在那里，头昏脑胀。

处在主机和手柄之间，平日里听多了它们的牢骚。我觉得它们太不知足。

我很满意自己的状况。小巧、大容量这两个貌似矛盾的褒义词被人们毫不吝惜地同时放在我的身上，应该足以为之自豪了。我最大的乐趣来自和我头脑里的记录聊天，RPG、FTG、ACT什么的记录都有，主人是个LU，爱好广泛，我也借便得到了多方面的交流。记录数据们每个经历都不同，也都有着这样那样的缺点，但大多很有思想，个性十足。每天和它们在一起，我过得很充实。

直到有一天，主人搞到一个名头响亮的家伙："金手指"。刚来不久，它就神气活现地把大家都整了容。手术之后，它们都漂亮了许多，强壮了许多，我赶紧跑去祝贺。竟然没人理我。仔细观察，它们身上都多了些什么字：MAX、无敌、要素全开等等，全体红光满面，却目光呆滞，谁也不再开口说话了。

外面的主机和手柄还在喋喋不休，而我只能选择永远沉默了。

Part.5

我应该在主机里，不应该在茶杯底！我有话要说！麦克风给我！哎……怎么回事……等一下……啊……

Final part

这游戏太垃圾了。本想拿它垫茶杯，偏偏它盘面也这么难看，反正是D版，一个字，飞！

手腕一抖，它划了一道优美的弧线消失在夜空里。扔它还有另一个原因，心情不好的我耳边还响着GF大人的话："把你那破游戏机卖了嘛，我想要PSP，要不然……"就是这个要不然，使我不得不彻底投降了。游戏机及周边配件，于我就好像几个GF(召唤兽)，虽然亲近，在现实里是对付不了我那boss级的GF大人的，再加上现在的游戏调来调去已经让我提不起兴趣，远不如从前吸引我。还是满足身边的gf先~

至于你们几个GF，希望下礼拜你们就能找到好主人，我会想你们的。886。

levelup.cn 热门帖导读

游戏专区

帖子 [UP TEAM]05年部分重点游戏回顾＋推荐
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=30&ID=163985
楼主 黑翼天使X 点击 2913 内容 大家有空了不如把去年落下的许多……

帖子 [新闻评论]NDS的反击
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=170582
楼主 林无双 点击 2133 内容 自从SONY取代任天堂成为游戏界的……

帖子 [UP TEAM] PS2《最终幻想VII 地狱犬的挽歌》剧情小说
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=48&ID=160721
楼主 20032657 点击 1139 内容 大地在战火的烧灼后显得千疮百孔……

帖子 深渊传说剧情翻译
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=22&ID=142498
楼主 真夏之幻 点击 4803 内容 "啊，快要到时间了。"……

POP专区

帖子 [原创]似水流年
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=171668
楼主 nishino 点击 85 内容 开学之后就要直面高三了……

帖子 [原创]纪念李恩珠，那个任性的女孩（博君一悼）
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=9&ID=22391
楼主 叶切合 点击 1010 内容 如果你喜欢李恩珠及她的演技……

帖子 [求助]这回可真挂了~网友突然跟我说喜欢我[最终更新大结局]
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=172298
楼主 goukey 点击 2913 内容 levelup版电车男

帖子 为UCG各小编新形象作一个新年后的点评
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=173918
楼主 威利斯 点击 72 内容 阿修罗在新LOOK里面给人的第一映像……

转帖

史上最玄的10大巧合

楼主：叽叽喳喳 点击：149

一、钥匙巧合

美国独身妇女威廉德一次出门时忘了带钥匙，回家时被挡在了家门外。就在她一筹莫展时，邮递员送来了一封她哥哥的信，信封内正好夹着一把她家的钥匙！哥哥在信中称，上次他来探访时，威廉德曾给了他一把多余的大门钥匙，当他回华盛顿时却忘了还，只好寄给她。

二、两个劳拉

2001年6月，英国斯塔夫斯市的10岁小女孩劳拉·布克斯顿将名字和家庭地址写在了一个小标签上，系在一只氢气球上放飞。氢气球飞越了140英里，落到了一户居民家里，难以置信的是，这家也有一个叫做劳拉·布克斯顿的女儿，且正好10岁！

三、严重的错误

居住在美国阿拉巴马州的多里斯和谢拉姐妹俩都希望到对方家中拜访，给对方一个惊喜。于是她们各自驾车，开着汽车从各自家中出发，沿第25公路朝对方家中行驶，然而，就在路中间的某个路段，这对姐妹俩的车子突然碰到一起，姐妹俩同时丧命。

四、被诅咒的跑车

美国电影明星詹姆斯·迪恩1955年驾驶自己的名牌跑车兜风时死于车祸。他那辆被撞毁的跑车后来被拖到了一个修理厂里，在拆卸过程中，用千斤顶支撑的车突然坠地，砸断了一名修理工的腿。该车发动机后来被卖给了一名医生，他将发动机安装在了自己的赛车上，这名医生后来开着赛车比赛时死于车祸。另一名购买了迪恩报废汽车方向轴的赛车手，也死于车祸。迪恩汽车的外壳被人用来展览，然而展厅却突发火灾。还有一次，它从展台上跌落，砸碎了一游客的臀骨。

五、自杀一跃

当捷克首都布拉格的家庭妇女维拉·捷马克发现她的丈夫对她不忠后，她想到了自杀。她从三楼跳下去，正好落在了一名刚刚从公寓底下走过的男人身上，冲撞力砸死了这名男人，而维拉只受了点轻伤。这个男人正是她已变心的丈夫！

六、"死神"也度假

1946年，美国纽约《阿尔顿晚讯报》的讣告编辑威斯特度假的一周中，《阿尔顿晚讯报》竟破天荒地没有接到一例讣闻广告！而平时，该报每周接到的讣闻广告绝不少于10条！

七、死亡之桥

1957年，美国加利福尼亚的比辛格在走过家附近的一座桥时，被一辆汽车轧死，两年后，他的儿子希拉姆走过同一座桥时，又被一辆卡车轧死；6年后，比辛格14岁的孙子戴立·威斯勒在桥上玩耍时，一辆小汽车高速驶过，将威斯勒轧成了肉饼。

八、重逢的手镯

英国的芭芭拉·赫顿一次意外地将她的古董手镯冲下了卫生间的下水道。不久后的一天，当她来到一个珠宝店想重新购买一只手镯时，一名男子带着她丢失的那只手镯进入珠宝店，要求店老板估一下价。据这名男子称，他是清理工，在清理下水道时发现了手镯。

九、致命的试验

1995年8月，英国埃塞克斯市的利莎·波特与母亲一起走过埃塞克斯铁路的道口，利莎的父亲11年前正是在该铁道口被一辆路过的火车轧死，因此利莎的母亲拒绝穿过这条铁路。利莎认为要消除母亲的恐惧心理，自己就应该先穿过铁路，于是她向铁路走去，然而就在此时，一辆列车突然开过，将利莎撞死。

十、飘来的电话号码

1990年，澳大利亚男子托得在球场中观看足球赛决赛时，一名激动的观众将一本邮局印刷的电话号码黄簿撕成碎纸，并将碎纸漫天撒向空中，一张碎片飘到了托得的膝盖上，他捡起来一看，发现这张碎纸片上写着他的名字、地址和电话号码。



原创 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=5&ID=167083

怀旧，源于永恒

楼主：loveathena365 点击：256

借着《圣斗士星矢冥界篇》开始制作这股东风，同时也为了庆祝《圣斗士星矢》这部漫画诞生20周年（咦？星矢和马里奥同岁耶！）笔者查询了有关圣斗士游戏的资料，现整理如下，以孝敬广大热爱着圣斗士的同仁。

最早一部以圣斗士为主题的游戏是BANDAI公司1987年在FC上推出的《圣斗士星矢——黄金传说》。作为早期FC上的作品，其画面质量以及音乐品质都不高，但是这部作品在系统上有着开拓性的创新！由于圣斗士这部漫画在打斗方面是以"小宇宙"为基础的概念性战斗，而当时RPG这种游戏方式还没有被人们所熟知。BANDAI为了在游戏过程中体现"小宇宙"这种概念，于是就创造了类似ARPG的游戏方式，主角星矢的攻击力、防御力、小宇宙（类似后来游戏中的MP）等能力均数值化，并且会随着剧情的发展有所提高。这种系统设定在当时可以说是无二的了，可是这部作品在那时的反响却不大，反倒是同时期的《勇者斗恶龙》以其真正的RPG系统和原创的故事情节征服了广大玩家。《圣斗士星矢——黄金传说》的故事情节是从星矢和卡西欧决斗夺得天马圣衣开始，一直到纱织中黄金箭为止。虽然这部作品有新的系统和熟悉的剧情，但游戏过程比较单调，总体来说可玩性不是很高，即使象我这样的铁杆圣饭，也很难对这部作品产生太大的兴趣。

虽然圣斗士的第一部游戏作品叫好不叫座，但是作为后来被评为20世纪90年代不得不看的15大动漫作品的《圣斗士星矢》，在当时依然有很高的人气度。于是BANDAI公司在次年，也就是1988年在FC上推出了《圣斗士星矢——黄金传说2》。作为本作的第二弹，在画面和音乐方面仍旧没有明显的提高，但是画面的背景做了少许修饰，总体感觉比前代要好。而这一次的剧情则刚好是接续上一代。BANDAI公司吸取了上一次的教训，为了避免出现象一代那样无剧情时单调的人物走动，二代中，在非BOSS战时，他们采用的是比较大众化的横版闯关形式，这样就可以让玩家更加专注地投入到游戏中去。不仅如此，本作比前作更加重视剧情。在突破每一宫前的角色选择都会对最终的BOSS战产生影响。如果角色的选择与原作相同，那么在BOSS战中就可以触发剧情，当剧情发生的，会给人十分亲切的感觉。《圣斗士星矢——黄金传说2》的剧情是从星矢一行人闯十二宫开始，一直到星矢打败教皇，拯救了雅典娜为止。整个游戏的素质要比前代高许多，每一关的跳越难度也会逐渐增加。总之，这是一个让我这个圣饭欲罢不能的作品，直到今天，我还有时会用模拟器回味一下当年的感觉。

如果按时间顺序排的话，1991年BANDAI在GB上推出了一款真正意义上的圣斗士RPG——《圣斗士星矢》。由于当时的掌机GB的液晶显示屏只能显示四种灰度，所以在这里就不对其游戏画面作评价，但是画面的低劣并不能减少圣迷对这款游戏的着迷程度。与TV版动画一样长的剧情跨度（当时《圣斗士星矢》并没有推出冥王篇），新的卡片收集，卡片战斗系统，以及可爱的Q版人物造型，都是吸引圣饭的要素。本作故事可谓充实：从打倒黑暗圣斗士到击败白银圣斗士，从力闯十二宫到封印海皇波赛冬。基本上囊括了TV版70%左右的剧情，世界观也颇为宏大（相对于GB而言）。游戏中也增加了不少人性化的设定，比如说人物可以加速移动，恢复全员HP，CP的道具等等。要说这款作品的不足之处，那就是由于以上说的人性化因素，整部游戏显得有点偏移，从而让人觉得游戏流程短了一些。但是，只要是圣斗士的铁杆，是不会在意这些的。总的来说，这是一款不错的掌机游戏。

BANDAI公司是吃定了动漫这一碗饭。这不，1997年BANDAI在自己的的掌机"彩色天鹅"（WSC）上推出了圣斗士系列的第四弹——《圣斗士星矢——黄金传说》。虽说是圣斗士的第四部作品，但也只是当年FC上的两款作品的合集复刻版。画面与音乐倒是有所提高，不过游戏性在大体上没有什么创新。作为一个红极一时（主要是WSC发售初期很火）的掌机上的作品，这款游戏的知名度不是很高。建议有模拟器的玩家下载来体验体验，但不做推荐，毕竟还是一个冷饭作品。

2002年，是一个所有圣迷值得纪念的一年。因为在这一年中，沉睡了10年的圣斗士TV版又再度苏醒！《圣斗士星矢黄金十二宫篇》终于面市了。重新制作的3DCG背景，原班人马的声优，华丽的打斗场面，以及圣斗士TV版以前所留下的一连串疑问，都将在这里揭开。于是，有着和我一样激动心情的全世界圣斗士同仁们，在互联网上自发地制作了一款圣斗士的格斗游戏。这款游戏制作时间之长，涉及人员之广都是前所未有的。游戏的角色都是广大网友自己设计并上传到游戏中供大家下载，正因如此，这款游戏中的角色人数空前庞大，绝对比KOF系列的人物还要多。本作是基于KOF97的系统改编而来的。由于没有正规厂商的专业制作水平，导致游戏的平衡性极差。而且由于制作水平的参差不齐，使得游戏人物的表现水平也良莠不齐。不过这都不是重点，也许大家都不在乎这些，这款游戏让那些热情的圣迷有了交流的场所，再加上有点乱斗形式的游戏过程，让本作也能成为圣迷消遣的良作。不信，你也来玩玩。

车轱辘往前转，人要往前看。随着科技的发展，游戏机也越来越高级。过去玩的是内容，现在不同了，不仅要玩到有内涵的游戏，还要讲究游戏的品质。画面音乐操作一个都不能少！从MD到PS，再从DC到PS2、XBOX、NGC，游戏机的新陈代谢也日益剧烈。BANDAI，又是BANDAI！在2004年在PS2上推出了圣斗士系列的最新作。这是圣斗士系列在次世代游戏机上的第一次亮相，可谓众望所归。但是，请注意我这个"但是"。如果你是一个圣迷，且没有玩过此作，但又想玩到此作的朋友，在下极力推荐一种玩此作的方法：开机看完片头的CG曲后立刻关机，换碟！因为这部游戏的精华部分，个人觉得仅限于这个片头CG了。用华丽的3DCG重新制作的《天马的幻想》确实让人振奋不已，但是进入游戏后就不一样了：游戏的连贯性被大量的特写给写没了，手柄的灵活性被拼命的按键给按跨了，星矢的正义感被"幻龙魔王拳"模式给幻灭了……还是不要玩为好，抱有希望生活才更有动力！

关于圣斗士游戏在下就先写到这，其实还有一些网上同仁的作品在下没有提到，比如说还有一个圣斗士的RPG游戏，只是其游戏性与GB版的差不多，再加上其剧情掺合了圣斗士剧场版的内容，显得有些牵强，所以没有详细介绍。总之，在这个双喜临门的日子里（哪双喜？看第一段！！！），我就以这样一篇抛砖引玉的文章来打开大家的回忆之门，共同享受圣斗士给我们带来的喜怒哀乐！谢谢！



你没变，是我变了

作者：kabady　所属：　游人生活

晚饭后，妻子如往常一样，懒洋洋地依偎在我身边，一边看着电视，一边娇声娇气地和我打趣着，像只刚吃饱而正向主人取宠的小猫。

妻子平时也是这样的……

我在家里有着绝对的权威，妻子从来不敢逆我半句，对我言听计从，我也尽量地履行一个模范丈夫的职责，工作、家务两不误，对妻子也是关怀备至，生活幸福得无以伦比？

我们结婚六年了，妻子也正好大我6岁。当初恋爱的时候，双方的家人、朋友的讨伐之声可是不绝于耳，大有棒打鸳鸯之势。女方的代表嫌我太嫩，怕日后妻子会被我抛弃；男方的代表嫌妻子太老，怕我将来会后悔。可是，我们终究顶住了压力，恋爱两年后，就步入了婚姻的殿堂。还记得领结婚证当天老爸的话，“你要真把证给办了，我以后就当没生过你这儿子！”我没有理会，一种英雄视死如归的冲动涌向心头，毅然牵着妻子的手步入了婚姻登记处。婚后，为了平衡各方的关系，我和妻子在头几年没少流过眼泪。现在好了，随着时间的流逝，我们俩用行动证明了年龄并不是幸福、爱情的障碍，双方的亲友们在我们的努力斡旋下，也逐渐接受了这一不可改变的事实。

看着妻子那张被幸福映得红红的脸，我不禁再次告诫自己——要珍惜这来之不易的婚姻。





“亲爱的，咱们要一个娃娃，你说好不好呀？”妻子说这话时，声音显得特别娇气，特别幼稚，如果你只听声音，准会以为这是哪个小女孩在说傻话。妻子在我面前一直使用这种语调，像一个弱不禁风、时时刻刻都需要照顾的林妹妹。

她知道我喜欢。

我不知道自己为什么喜欢，也许是因为我在她身体上找不到女孩的青春，便在她声音上找安慰的缘故吧。可我从不愿承认这点，因为这样会让人觉得很可笑，就像太监偏要往自己的嘴巴贴胡子一样荒谬！

“以前你总说等家里人对我们没有情绪时再说，现在家里人对我们都挺好的，还不行吗？”妻子摇着我的手，活像一个找父母要钱买玩具的小女孩。

我却有点索然无味的感觉……平时若妻子这样乞求我，我准会答应，可今晚总觉得气氛有点别扭。我又看了看妻子，她瞪大着眼睛，撅着嘴——这是一个我见犹怜的表情。可岁月偏偏在她那张本来就平凡的脸上刻下了不可磨灭的痕迹，把如此表情安装在一个32岁的妇人脸上，不禁让我觉得有点做作、有点不和谐，甚至有点恶心。不知道为什么，我今晚突然对妻子有了厌恶的感觉。我忙把她推开，强装着微笑，“快洗碗去！洗完了我就和你生！”

妻子没察觉出来我的不对劲，心里乐得不行，脸上却又现出害羞的表情，“没点正经！”说完又轻轻地打了我两下，跑去洗碗了。

妻子走后，一股强烈的愧疚感涌向心头，我不停地问自己：“到底怎么了？”“8年的艰辛到头了，难道现在我才开始对她失去兴趣？”我不敢往下想，我觉得如果自己再继续找寻下去，答案很可能会毁掉这一段婚姻。鉴于此，我一边竭力控制自己不要胡思乱想，一边尽其所能地搜寻着证据来证明自己不是那种始乱终弃的人。

“我是一个既专一又长情的人！这么多年来，身边无数的情侣分分合合，而我们俩始终如一，直到结婚，且在结婚之后，我们又相濡以沫地坚持至今，8年的爱情足以说明一切。”

“就算去外面吃饭，我每次都是叫的咖喱饭和奶茶，只是在节日会偶尔尝一下其他东西，但我始终最爱的还是咖喱饭和奶茶。对待食物我尚且如此，难道妻子我就会那么容易厌烦吗？”

思绪至此，我的心不觉宁静了许多。

……

电视上正播着选美比赛，一个个如花似玉的青春少女正穿着火辣的比基尼朝屏幕走来，妙曼的身影不断灵动在屏幕上。摄影师忙个不停，因为每个镜头都要捕捉到佳丽的最美之处——时而一双闪烁的大眼睛、时而两片半红的朱唇、时而又显摆着女人那罪恶的身体……至此，我的心再难继续宁静，画面上的美女们犹如孙悟空的金箍棒，把我的东海龙宫搅得翻云覆雨。看着电视上那不可触及的尤物们，再想想妻子那张朴素而又年华渐去的脸，我不甘心了。毕竟只有26岁的我，正值年华，本应像其他年轻人一样，拥有酒醉金迷的生活，而我却要每天为买菜做饭而费心，结婚至今，我甚至在晚上都没有试过独自走出家门半步！

今晚，我平生第一次生出想逃的感觉！

“铛！！”一声巨响把我从混乱中吵醒——妻子把碗打翻了。

不知何故，见妻子粗心如此，一股无名火便从心头冉冉升起直到遮住了我的眼睛。我大步向前，对妻子严词训道：“你怎么搞的？连洗碗这么小的事情都办不好吗！”妻子显得有点诧异，委屈地说：“只不过是打烂几只碗嘛，用得着这么凶吗？”此刻，妻子的声音已失去了往日的娇作，变得和她年龄般配的理智和冷静。我自知理亏，我明白自己正处在一种难以调和的心理矛盾中，而这种矛盾正不断地向我产生着无名的怒火，无处发泄的我，自然随便找个理由向妻子撒去。

可惜，虽然心里清楚，但对于妻子的反驳我依然觉得愤怒，“你不看看你以前都打烂过多少碗了，难道你就不会改进一下吗？洗碗也是这样，做其他事情也是这样，永远不知道进步。”

“那你想我怎么样？要我完美无瑕？你以为自己就十全十美吗？……”

就这样，我们陷入了一片骂声中，人和人就这样，一旦把情绪吵开了，以前所有的不开心仿佛就会一下子涌进心头，让人更失去理智、更不可理喻，自然，情况也越变越糟。唯一庆幸的是，我始终没有把自己的真实想法表露出来。

不知道过了多久，或许大家都累了，又或许大家都知道再吵下去也没有意义，我们都停下来了，只是相互对望着。此时妻子的脸显得比往常更加憔悴、更加衰老，而我对这张脸的感情仿佛也变得越来越缥缈，浮想起电视中一张张天仙般的面孔，我彻底放弃了。

“离婚吧！”我说出了我一直不敢说甚至不敢想的一句话。





妻子怀着惊讶的表情，任由眼泪夺眶而出，她或许不理解，为什么摔破几只碗会惹来离婚的后果。但我知道问题并不在这，而是我自己生了异心。我没等妻子反应，也不敢正视她的反应，孑身一人走出了家门。

街上，路灯们一杆杆矗然而立，挺拔着它们那瘦长却笔直的身躯，默默履行着为人们提供光照的神圣使命。路灯当然可以挺着身子工作，因为它们为人民做了好事，而且做得光明磊落，做得十年如一。在路灯的光照下，我觉得自己很龌龊、很肮脏，根本没有资格挺着身子走路，我只有无奈，并漫无目的地行走在大街上，希望大街嘈杂的噪音能麻醉我混乱的思绪。

随着身边的行人和车辆不断擦身而过，我的心情慢慢平复了下来，这种改变使我有了好好看一下这条街的冲动。街道没有发生什么变化，虽历经数十年，路灯们还是一成不变地站立在街旁，小贩们依然在同样的地方呐喊叫卖，甚至连街道旁的垃圾桶，仍然是原来的傻样——张着嘴巴，等待着别人的垃圾伺候。

这让我倍感迷茫。

是呀！一切都没变，妻子也没有改变，变的只是自己。我开始后悔了，我想立刻回去向妻子赔罪，但又不知从何说起。正当我惆怅之时，一只温柔的臂弯从后面将我紧紧缠住，一副热烫的脸庞依偎在我的肩上，来者正是妻子！

“小气鬼！为这么小的事情发那么大的脾气，我答应你了，以后一定小心点，再也不打烂碗了，好不好？”妻子恢复了往日的天真。她就是这样，每次我俩闹别扭时她总是第一个妥协的人，她从来不会让我有机会拉下脸皮去向她赔罪，这就是她的好！

为此，一股温暖又伴随着愧疚、后悔又伴随着幸福的感情油然而生。我把妻子用力搂在身边，忽然觉得又回到了恋爱时期——迷蒙的路灯正交叉着那有限的光芒，照在校园的道路上，道路上横七竖八地铺着枯黄的落叶，一对情侣正用他们的双脚不停地把落叶扫向一边，爽朗的笑声萦绕在半空许久……

不好惹的十二星座美女

楼主：miniyuna　地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=167590

有句俗话说“女人如老虎”，大概指的只是被惹急了的女人，一般情况下我相信大多数MM都还是很温柔的吧。不过，万一她们真被惹火了，又是怎样一番景象呢？还是来预先了解一下吧，免得真正遇到的时候没有防备。



白羊座

如果白羊女生要报复，你肯定不需担心她耍“手段”，受火星所守护的她性急到没那个时间（也没那么“曲折”的头脑）。她生气的时候会抓狂、会撂“狠话”，稍有暴力倾向的还会摔东西，一副狠狠的样子。但是，真要执行所谓“报复”，对她而言难度略嫌高些，看她表情就知道正在“心怀不轨”，肯定失败。她向来作风干脆，常常直接走到你面前赏给你一个巴掌，既简单又明了，然后赶快交下一个男友气死你。



金牛座

别看金牛座女生安安静静、一副温柔贤淑的模样，其实她们占有欲是非常强的喔！她们对感情非常认真，死心踏地。以固执闻名的她们，若被背叛直接就跟你上，比谁有耐力。事情尚未绝望之前，她们会用尽各种方法挽留，除非你表现得非常绝情，否则她们不会轻易放弃，常常还在期待“奇迹出现”。不过，若面对了现实，报复她们倒不会，跟你把“帐”算清楚是真的，很可能你家的音响、冰箱、电视就这样消失了也说不定呢！



双子座

你若抛弃双子女生，不多久全世界都会知道你是坏男人。死党一堆又爱聊天的她们几通诉苦电话下来，消息便以传销般的速度蔓延开来。双子受了委屈若不说出来，可是会苦闷到焦虑的，当然要想办法消除心中不平衡啦。聪明的她会想出一百种报复的好方法，每样都极具创意，“杀人于无形”。哈哈！别怕，其实她们才懒得杀人呢，顶多整得你莫名其妙。好比不经意地说些“关键性”的暗示，让你被盯了一场还不知道怎么回事呢！其实双子很能接受理性分手，只要别用错方法。



巨蟹座

只要是水象星座性格较强的女生，都很难忘记你对她的好，也难忘你对她的不好，巨蟹女生绝对会把这种情形发扬光大。好的时候巨蟹女生的体贴、小女人、娇嗔、热情，真是让人如同置身天堂。但是，正因她是如此全心奉献，一旦分手，体贴于是变成疑神疑鬼，热情变成情绪化；慢慢地，她开始一句话都不说或哭哭闹闹，严重点还会犯上忧郁症。如此纠纠缠缠，搞不好巨蟹女生还会“搞破坏”，常常在你和新女友约会的时候出现……对男人来说，像鬼魅一样挥之不去算不算报复呢？





狮子座

惹狮子女生？嘿嘿！好戏就要来了。若让她觉得你“不是东西”，她会用最“光明磊落”的方式狠狠报复你；好比打扮美美地出现，再把水泼在你脸上或甩你一巴掌，再高傲地撂下一句：“搞清楚，是你配不上我。”然后“优雅”地离开，留下尴尬的你哭笑不得。其实，狮子女生感情很脆弱，回了家可能会抱着枕头痛哭，但再怎样也不会在你或他们面前示弱。如果真的伤得太重，她可能会不管三七二十一，快速交一个条件比你更好的人把你比下去，以证明自己魅力不减……



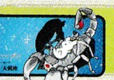
处女座

别以为处女座是小仙女不会搞报复，她们更钻牛角尖。因为凡事认真的处女座，连谈感情都是一板一眼，她付出多少，你也当如是。这样“精打细算”地衡量，难免让人有无趣之感。她们以冷静见长，所以即使遭到感情不顺，也不会情绪地去报复些什么，她们会去分析、思考、试图找出一个理由为你们的状态做个注解。当然，也有些钻牛角尖的处女座从此就患上了爱情恐惧症。健康一点的处女，则会尽量收拾心情，在工作上肯定自己，即使再谈恋爱，肯定会先确定绝不受伤害才行。



天秤座

如果你认为必须一直“辩论”也是一种折磨或报复的话，那天秤女生的确有此天赋，整得你筋疲力尽。凡事都用逻辑去思考的天秤，搞不懂“公平”这样平凡的要求，为什么就是有人做不到？表面上她们看似委曲求全，但骨子里的疑问没消除，她怎么也消不掉心中的问号，只好一直要你“好好把话讲清楚”，一讲几小时，这……肯定是灾难一场。除此之外，天秤女生和平的天性是很难有什么“失风度”的举止，她们会把痛苦放在心里，表面还是那么“明理”。



天蝎座

由于传统偏见之故，天蝎座一直被认为是“致命吸引力”的代表座，其实天蝎女生没那么恐怖啦！她只是爱恨分明，没办法轻松面对分手或受骗的情况，为了搞清楚究竟怎么回事，手段“激烈”了点罢了，弄清楚后，她们可以干脆地转头就走，都懒得报复，只是提到你她心中的“恨意”会很恐怖，她们很难不“做点什么”了却心头之恨，天蝎座女生会躲在巷子角落等男主角出现，把他吓个半死；还会用石头丢他家窗户，是有那么点鸡犬不宁！



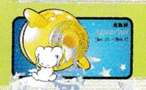
射手座

若遭遇违反“真理”的待遇（怪的是她们总是最后一个知道的），射手女生多半会气得不得了，好像原子弹爆炸一样，还会恨不得杀了你，听起来怎么比天蝎座还恐怖呢？射手女生真的是这样吗？有没有过一句话：“会叫的狗不咬人”？她们就是这一种，论起报复，她们马上变笨，动不动就留下线索让人知道她干了什么好事，说真的有那么点爆笑……不过，射手女生的伤心不会持续太久，只要愿意左右看看，一下就给她捞到新男友了。报复？算了吧！她早就忘记你姓什么了，信不信？



魔羯座

土星守护的摩羯座女生，分成两种，一种尽管抑郁不已却对自己没信心而不知如何是好，更别说报复了；另一种女强人型的可酷了，既好胜也爱面子，哪能忍受被如此对待？说什么也要让对方尝尝报复的滋味，以证明自己是最好的。她们报复的手段可是“源远流长”的喔！你会发现，在你一生她的影响力将如影随行，你在哪里她就在哪里，你做哪一行，她搞不好也一样。总之，不把你比下去誓不甘休，让你输得很难看就是她们最好的报复方式，谁叫你“不知好歹”呢！



水瓶座

所谓报复，对水瓶座女生来说，与其说非要运到什么特定目前，不如说像一场游戏，可以好好“玩玩”，顺便“观察”结果如何？严格说来水瓶女生是不太搞报复的，因为缘起缘灭本来就很正常（说得她们好像已经出家了似的）。朋友一堆的水瓶座，没有爱情还有友情、亲情；一堆朋友问题比她还多，都需要她去解决，哪来时间跟你小鼻子小眼睛？搞不好小姐她刚好正想着要跟你分手，这下不但分得愉快，说不定还当起你的爱情顾问，帮你揣摩对方心态如何如何……实在是够新新人类了。



双鱼座

若被无情、狠心抛弃的话，双鱼座女生当然很想报复一下啦！无奈，双鱼座女生心肠软，手段相对也就硬不起来了，狠还没耍就落败下来，搞不好还会被嘲笑一番。不过双鱼座有一样绝招是别的星座可望而不可及的，那就是“不死心”，不管是到黄河边还是连棺材都见到了，双鱼座仍相信真爱不死；任凭你冷漠也好、消失也好，她们是很能忍辱负重的，只要你还在她身边，怎么委屈都愿意忍受。所以啦！报复与她们无缘。偷偷告诉你，最多她也来个脚踏两条船，让你绿帽戴一点感觉也没有。



检测你的恋爱模式

1. 你经常过半夜十二点才睡吗？
是→到2
否→到3

2. 常会不经大脑思考直言不讳？
是→到4
否→到5

3. 喜欢骑马、网球等运动吗？
是→到6
否→到7

4. 慌张时会有迷糊的举动？
是→到8
否→到9

5. 如果恋爱遭到家人反对，有勇气与男友继续下去？
是→到10
否→到11

6. 在必要的情况下，会连吃早饭的钱也省下来？
是→到9
否→到10

7. 即使自己的意见遭到反对，还是会坚持己见？
是→到11
否→到12

8. 购买衣服时不会失去主张？
是→到13
否→到14

9. 会做菜给男友吃？
是→到13
否→到15

10. 对娘娘腔的男性很讨厌？
是→到15
否→到16

11. 非常介意没人追？
是→到17
否→到18

12. 即使是男友也不喜欢让他进自己的闺房？
是→到18
否→到19

13. 在团体中，常会被要求为大家服务？
是→到20
否→到21

14. 会取笑朋友的恋爱方式？
是→到21
否→到22

15. 即使在别人面前失败，事后也不会在意？
是→到22
否→到23

16. 常会把别人的笑话信以为真，而遭到对方讪笑？
是→到24
否→到25

17. 对出席朋友的Party不是很有劲？
是→到23
否→到24

18. 无法忍受房间凌乱？
是→到25
否→到26

19. 为了想见暗恋的人一面，会悄悄地在他常出现的地方守侯？
是→到27
否→到26

20. 和每个人都能立刻热络起来？
是→A型
否→到28

21. 擅长细密的工作？
是→到28
否→到29

22. 和大伙在一起时，自己会变得很多话？
是→B型
否→到30

23. 会一辈子都从事自己喜欢的工作？
是→到29
否→到30

24. 做任何事都不喜欢告诉别人？
是→到31
否→D型

25. 不擅于向人撒娇？
是→到30
否→到31

26. 男友太多，处理上很棘手？
是→到32
否→F型

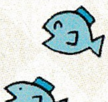
27. 看悲剧是会感动得流下眼泪？
是→到32
否→E型

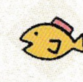
28，说谎时，容易被拆穿？
是→A型
否→B型

29. 危险逼近时，会全力一搏？
是→B型
否→C型

30. 认为和社会名人交流会感到荣耀？
是→C型
否→D型

31. 感情很容易受伤？
是→D型
否→E型









32. 旅行时，对服装方面很考究？
是→E型
否→F型

A型：母爱型

你的恋爱模式属于母爱型，一旦陷入热恋，会像母亲一般的照料对方，刚开始对方可能还能忍受你这种无微不至的照顾，然而时间一久则会敬而远之。由于这样的个性用意受到年纪小或个性软弱男人的追求，若希望有男人味的追求者出现，你的心态必须做一番调整才行。

B型：攻击型

你的恋爱模式属于攻击型，对于男人的喜恶非常分明，喜欢的话会立即展开行动，非中意的人则当场拒绝，果断明确，毫不拖泥带水，除了会巧妙的引导男人外，还会主动安排让对方逐渐爱上你。也就是说，你是相当会安排自己的恋情的人，将来可能和自己喜欢的人结婚哦！

C型：理智型

你的恋爱模式属于理智型，绝不会因一见钟情而爱上一个人。自尊心强的你纵然有心仪的男人出现，在不确定对方的心意之前，都不会主动接近。只是，凡事过于谨慎、小心的你有个致命的弱点，那就是过度崇拜知识分子型的男人，一碰到这种男性会容易意乱情迷，这一点必须注意。



D型：专一型

你的恋爱模式属于专一型，由于你的爱是专一、执著的，所以需要花很长时间才会陷入爱河，然而一旦爱上之后，隐藏于内心某处的热情会一发不可收拾。不过，若失恋的话会很容易想不开，一生永不再谈情。此时，最好找自己要好的朋友聊聊，说出自己悲伤的感觉，好恢复以往的自己。

博客空间

欢迎大家到blog.levelup.cn上参与交流

无解的择友第一定律

今天吃饭的时候和GF聊起以前的朋友，说实在的，因为我们都身处异乡，一些老朋友都已经不再联络，就算联络，“结婚的结婚，同居的同居”，都过起了小日子，哪还能顾得了那么多？至于新朋友，两点一线的生活，认识的人也就这么点，自然结交的极少。

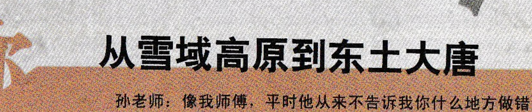
GF讲她爸妈说出门在外不要误交损友，“要交朋友一定要交比自己混得好的”，这句话怎么听着这么耳熟，细想一下，三年前老妈送我去机场时也曾说过相同的话，这难道就是传说中的“择友第一定律”？

“比自己混得好的朋友有条件在自己困难时帮助自己，而比自己混得差的朋友只会在落魄时寻求你的帮助，增加你的麻烦。”择友定律的成立基础听上去很完美，不过如果每个人都遵循这条定理，那结果会是怎么样的呢？

我们这就推断一下，假设在一个生活圈子里有10个人，混得最好的我们称他为1号，混得最差的就是10号，他们每个人都遵守择友第一定律，那么1号以上没有比他混得更好的人，余下的都比他差，都不符合定律的要求，所以他没有朋友；2号不会找3号以下的人做朋友，他惟一的选择是1号，但因为他比1号差，遭到了1号的拒绝，所以2号也没有朋友；3号不会考虑4号以下的人，但找1号和2号是同样热脸贴了冷屁股；以此类推，10号以上没有比他更糟糕的倒霉蛋，前9个人不会把他当朋友，最终得出的结论是，所有人都没有朋友，只能孤独地生活。

这是一条多么可怕的定律啊！

人们总说自私、冷漠成了现代人的通病，是啊，当人们连择友都带着目的性，那如何改变所谓的“世态炎凉，人心不古”呢？从这一层来说，“玩友”的友情更纯洁，因为那是因游戏所结下的缘份，并没有包括什么功利目的，所以请珍惜这样的友谊，也请珍视身边的朋友。



一刀侃死你

从雪域高原到东土大唐

今天编辑部迎来一位特殊的客人孙老师，他是我们的前任美术总监，而目前求学于藏地某大型佛学院，成为一名潜心于藏传佛教的修行者。本刀一直格外钦佩能坚持自己的信仰和理想并为之付出努力的人，孙老师无疑正是这样的人。他在职期间，曾为我提供了诸多业务上的帮助和指点。辞职后，他也经常通过电话就各方面的话题与我进行交流探讨。我们一直保持亦师亦友的关系，因此得知他已抵达深圳的消息，本刀很是欣喜了半天。

接风宴上，众人不断地向他询问生活在世界屋脊上的藏民们的风土人情。通过孙老师的口，我了解到原来高原上的生活远没有想像中的神秘浪漫。恶劣的气候和缺氧造成的一系列麻烦使在平原上长大的人们时刻面临生存的挑战。本刀无法想像面对一锅甚至连盐都不加的半生不熟的大块牛肉，人们如何能吃得津津有味。而甚至连最爱美的姑娘都不得不面临长时间不能洗澡的事实（不仅是水源缺乏，难以忍受的酷寒也使洗澡成为偏远地区人们的奢侈享受），也让人对当地的生存环境之恶劣表示震惊。

就是在这样的环境下，孙老师坚持着自己的修行之旅。“在这里，一场小病都可能带来生命危险”，然而在刚刚过去的这个冬季，高原的严寒让他病倒了，但恰逢学院的大考，孙老师咬牙忍痛坚持完成了考试，并得到了师傅及僧众们的肯定。“我那时候整个脑袋都在疼，作为考场的佛堂很冷，但脑门上的汗还是不住地渗出来……”说起这段往事，孙老师面带微笑，仿佛诉说着一则趣闻。佛学对本刀来说基本上属于完全陌生的领域，无法用佛家的语言来阐释孙老师的行为。但无论如何，能够将自己的生死置之度外，潜心探寻，其虔诚之心足以感天动地，将来修得正果也绝对在情理之中。

在文字结尾，再次祝愿孙老师在佛学研究领域和佛教文化传播方面能够有所成就。并与大家分享今天送行时我们的一段对话，同时也算提醒自己。

一刀：最近我发现自己的脾气越来越坏。

孙老师：哦，还是经常会在工作上跟人起纷争吗？

一刀：倒也不是，你临走时候提醒过我的。工作上倒比过去注意了些，不过在生活上，还是特别容易发火，尤其是发现对方所持观点是自己完全无法接受的时候。

孙老师：其实我们不要从试图简单地让对方同意自己的看法入手。在观点针锋相对的情况下，反而应该尽量回避直接指责对方存在错误的方式。

一刀：嗯。

孙老师：像我师傅，平时他从来不告诉我你什么地方做错了，他的方式是陈述自己的观点，并指出这样或许结果会更好。

一刀：……

孙老师：然后，我会逐渐发现确实自己原来的看法是存在问题的，自然就改正并认同师傅的观点了。

一刀：貌似“以德服人”？

孙老师：呵呵，我们的目的是通过交流，彼此沟通并最终解决问题。因沟通不当，双方各执己见，导致问题无法解决，是得不偿失的。

一刀：因此，要平和？

孙老师：对，有一个说法叫“下君侏人，上君侏心”，就是这个意思。

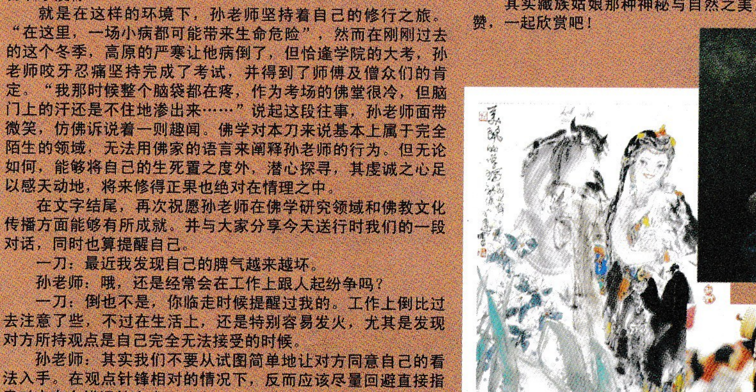
一刀：有道理！

孙老师：此外注意一点，在试图让别人接受你的观点之前，一定要确认自己对问题的看法确实是比对方更加深入全面，更加准确的。

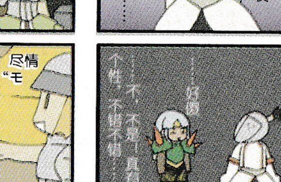
一刀：嗯。了解了，谢谢大哥！

接下来是美图环节：

其实藏族姑娘那种神秘与自然之美，是对生命最华美的礼赞，一起欣赏吧！



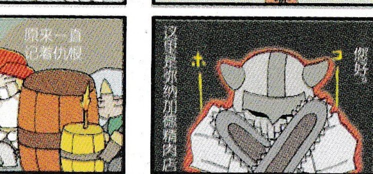


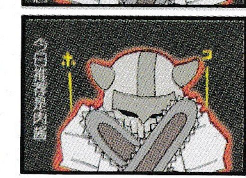






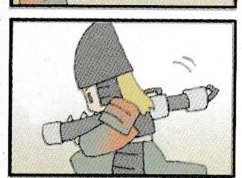




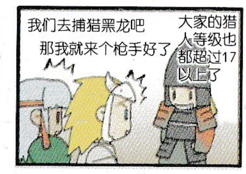






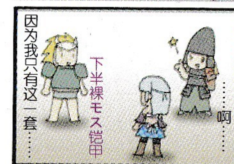


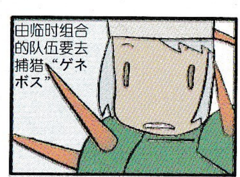






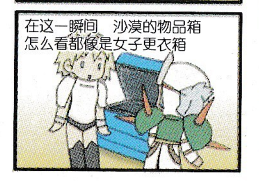


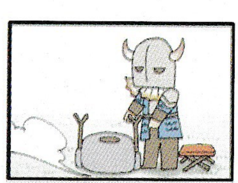


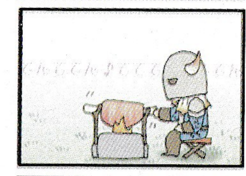




















fan影评——[UP TEAM] KING KONG

楼主：fan　点击：242

金刚果然有着非同凡响的气势，至少我被那种气势所深深的吸引。每当听见金刚那巨大吼叫时热血的心情就不经意地流露了出来，那种震撼的音符化作记忆成为了永远也忘不掉的余音……说起金刚，我还得从1933年的那个版本说起，其实我也就看过那个版本的，当时还小，还不知道这部科幻电影对当时有多大的影响，但我依然看着迷了……至今我还依稀记得一只巨大的猩猩一手拉着摩天楼（当时可不知道那叫什么……只知道高）一手握着美女撕叫的样子，如今知道要重新演绎这场电影的时候，心里的激动和怀疑也是越来越强烈！激动的是又可以再看到这个科幻的经典，怀疑的是重新制作能不能重现当年的经典？还好我的怀疑是多余的，当一个力求完美的金刚出现于我们眼前时，带给了我无与伦比的冲击，那种震撼已经好久没有出现过了……

这次金刚的故事为我们带来了一个完美的三十年代的美国，在彼得·杰克逊的严格导演下完整还原了那个时代的气息，这使得我们看金刚时更加投入了！故事大致被我分成了三段……第一段是讲述一个失意的女演员找不到工作时却被一个疯狂的导演看中并说服其去远方拍戏……神秘的骷髅岛隐约地透现着！第二段是在岛上惊魂般的冒险，可以说是精彩不断！最后就是抓到金刚后回到大都市的悲剧结局了。感人的最后留下了很多发人深省的问题。现在我才发现原来金刚的魅力并不光是惊险刺激的冒险更多的却是感人至深的场面。因此我才多次去体验了对于金刚的感觉，这才有了下面这些我自己总结出来的特色画面，我想这些也是看过金刚的朋友所不太容易抹去的记忆了。

最美丽的画面——夕阳

还记得李商隐的“夕阳无限好，只是进黄昏”吗？那是这两个画面最好的体现！第一次在悬崖边上的夕阳其实就表现出了金刚对安的那种爱护之情，由此用夕阳来烘托真是让安都不得不说句“Beautiful”！这里的美丽不光说天色也一定是对着金刚所说！说实在的这样奇怪却又如此和谐的场景我是第一次看到，实在是美！当然这时候就已经注定了金刚的命运就像一开始的诗一样……这里在电影中也有不错的一段解释：



卡尔：野兽的力量将不敌我们的美女，一个来自纽约的女孩，她融化了它的心。古代谚语里说过，野兽看着美女的脸庞，美女被握在它手里，从那一天起它就无法逃避死亡的命运。

不知道夕阳是不是在如此的预示，至少最后这个结果清晰的表现了出来，之前我说夕阳有两个画面还包括最后金刚带安爬上摩天楼的那一刻，我感觉那一刻时间禁止了，只听到金刚的呼吸……美丽的画面再一次凝结在了死亡前的那一刻，同样的一句美丽也在安不经意间说了出来，这一次是对着金刚说的……然而美丽只是一瞬，转眼就消逝而散，尽管那是朝阳也依然改变不了金刚死亡的命运，不过命运会让它怎样，美丽的画面却永远的保存在了我们的记忆里，这就是金刚的所带给我的震撼……

（注：我知道第二次出现的是朝阳，然而心情却如同夕阳一样的悲伤……）



最惊险的画面——霸王龙

这是故事里最激动人心的场面，三头异常巨大的史前动物和金刚的对决，自然是精彩异常，金刚要在一手保护安的同时还要和三头霸王龙对战真是高潮迭起啊！这里得赞下镜头的运用看起来真是充满刺激的感觉，不愧是名导演彼得·杰克逊的作品！一系列流畅的打斗场面和惊险的救人场面都一次次将观众的心抓紧，看到金刚不凡实力后又不禁为这森林之王感到庆幸，特别是最后跳下悬崖救安的那个场面，金刚实在是酷到了极点，金刚胜利后的疯狂锤胸叫声更体现了其王者的风范！我想就是这场战斗体现了金刚的强大从而吸引了更多的影迷朋友吧！

最温馨的画面——嬉戏

金刚其实就像一个小孩，有着顽皮的一面，就像打死霸王龙时玩着龙头一样，金刚是个爱玩耍的大猩猩，就在安第一次被抓到一个地方的时候，由于安跳起来以前时常表演的滑稽杂技，引金刚哈哈大笑了起来，更不时地把安当作玩具来耍，最后虽然安不玩了，金刚也体现了自己耍小孩脾气的一面，虽然发怒到了树和石头上不过却没有伤害安，这不得不说因为嬉戏拉近了安和金刚的距离，在金刚看来安完全是它的朋友，或许是爱人也说不定……

之后这样的嬉戏场面只出现在了大都市里，金刚被抓到大都市后，大概是很想念安了吧，它挣脱束缚努力地找到了安，之后就在一个小湖里嬉戏了起来，久别重逢的感觉实在是让我感到温馨，小湖里金刚转着圈来取乐，和安玩得很是开心，（这时的音乐也很好地突出了当时的气氛）这样的场面完美体现出了金刚的人性化特征，当然也为它的悲惨死亡留下了更多的惋惜！



最悲壮的画面——摩天楼顶

摩天楼顶上的生死别离可以说是本剧最大的起伏……无敌的金刚依旧狂暴地吼叫着，然而在飞机这种现代武器的蹂躏下，金刚也不是对手，最后也只有横尸街头……当然金刚的死并不是因为它找死，很大的情况是安带给它的这种负担，这就好比为了保护自己喜欢的女孩付出自己生命的道理一样！金刚为什么要站在最顶端对着飞机咆哮，为什么要正面挡着飞机的子弹，这些不都是为了保护安吗？看到安要掉下楼梯时也是金刚及时的救下了她，最后的那些基本没有语言的悲壮真是更恰当地加强了悲剧的效果，金刚深情的眼神（可是和以前的不一样），安温柔的抚摩金刚的脸，金刚拖着受伤的身体让安摸脸这些情节都适时反映出了金刚的善良，最后安嘶声的叫着“NO！”的时候本以为注意到这点的飞行员却出人意料地在背后放了冷枪……实在是大起大落的一幕！



下面是比较小的一些画面，我会一起讲述，不过精彩依旧哦！

海上狂奔——当穿过迷雾遇到大浪的时候，全船的那种紧张，骷髅岛的神秘一览无疑，感叹壮观的同时，不禁极大期待着金刚的出现，可以说是精彩冒险的开始！

土著横行——不但一出现就杀了不少人，还在之后随意穿梭于礁石大海之间并轻松抓走了安引出了金刚！可以说土著的确有着自己独特的一面，然而却在引出金刚之后就像消失了一般再也没有出现……

全龙乱舞——良龙，迅猛龙在一个小峡谷里狂奔真是刺激得非常啊……之后上演的峡谷大乱摔也是极度的华丽，特效达到这样的程度，真是让人惊喜！这才叫新时代的金刚啊！

怪虫袭击——男主角等一行被金刚跌落到洞下的时候，出现了无数的怪虫，实在是惊心动魄的场面啊！不过结束的方式却让人比较失望，难道是为了不抢走金刚的精彩？

要说小的画面，也就冒险里有着一些故事，当然我们也不要忘了故事里的一些比较小的细节！至少我在看到这些细节的时候也算用心在看了，一开始金刚看到安跳舞时候的那些反映，缩下脑袋，退一步，撞到背后的墙上，大笑，动手玩耍等动作一气呵成，充分体现了金刚的真实感！接着打退霸王龙的时候背向安那种生气的表情，直到看到安表演杂耍的时候才又恢复了过来，其中的表情变化真是厉害！再后来就是金刚挣脱铁枷找到安的时候和死前看安的神情都是电影所想要向我们表达的金刚的语言！



当然虽然故事叫金刚但也并不是只有金刚才表现得让人满意，其实其他的配角也都有着各自的魅力！下面我们就来说说这些配角的特点吧：

海斯先生和吉米——海斯就是船员里那个黑人，一看就是经验丰富的老手了还当过兵，他和吉米在剧中的表现都很出色！特别是吉米，群龙乱舞时悬崖边上上演夺命狂奔的刺激，和洞下用冲锋枪杀掉男主角杰克身上的虫都体现了这个小子的实力！他们算得上配角里比较突出的了。

卡尔和布鲁斯——布鲁斯就是那个剧中没胆的角色！在冒险中第一个跑掉的人！还在后来的话剧演出中扮演了营救安的角色……卡尔更是无耻到了软禁男主角杰克写剧本，并为了摄象机而放弃了自己的兄弟……更为了赚钱抓了金刚，实在是罪恶滔天的人啊！也难怪卡尔的助手评价卡尔道：“他说得对，世界上的确有神秘，大家都能分享，为了门票的价钱。”（这话就是说为了钱什么都可以不要……）男主角杰克回道：“这下你对卡尔了解了吧！他总是有能力摧毁自己所爱的东西。”（同样是为了钱什么都做的意思……）说真的金刚的死完全就是他的错！看到就想打的角色，当然达到这样效果的角色你能说他演得不好？

男主角杰克和女主角安——杰克是个悲剧的角色，身为男主角却注定被金刚抢走自己的惊险剧目……而自己却只能充当一个二流小角色……除了勇救安和开车引开金刚有点表现外其他就真的没什么值得一提的，十足的冤念主角！女主角安其实也好不到哪去！本来演喜剧杂耍就够累了，还要给金刚耍来耍去，拿在手上把玩来把玩去的……当然男女主角的戏演得都是没话说，也正是在他们的衬托下才使得金刚如此的突出，才使金刚达到了我所期待的高度，或许是之上……总的来说这次的金刚完全没有令我们失望，带给了我们对金刚的一种全新感动！

对于金刚说到上面这些也就差不多了，当然对于它的思考却还没有停息，就像电影里的最后一样：

金刚死后一个记者说：“它为什么要那么做？爬上去自投罗网。它肯定知道接下来要发生的事。”

另一个记者说：“一头畜生而已，它懂什么？，（看到卡尔惊恐的样子后这记者接着对卡尔说）怕什么，都被飞机打下来了！”

卡尔（思考了一下）：“不是飞机，是美女杀死了野兽！”

第一个记者很好地提出了问题，其实这问题也是我没看到这时一直在想的？不过他说的“它肯定知道接下来要发生的事！”这话我是严重同意，很明显它是知道这样的结果可它却还是义无返顾的单手冲上了楼顶！为什么？答案显然不是另一个记者的回答：“不管是故事里还是我上面所说的都可以清楚发现金刚其实什么都懂！只是不会说话而已……从它的表情我们就可以看出很多它想表达的话语！卡尔的话其实就是验证了古老的谚语，当然这只是一个方面……在我看来金刚的死和卡尔不无关系，一切的罪过不都是卡尔要去那拍电影造成的吗？如果说喜欢上安的金刚会死是必然，那企图在禁忌之地牟取暴利的卡尔又会是什么下场呢？在这里我就先不说我对这些问题的观点，只希望喜欢金刚的对金刚有感触的朋友能够发挥你对金刚的想象力找到上面问题的答案。金刚的故事虽然就此完结了，不过我想大家对于它经典的地方却很难忘记，至少我会一直记得有过这样一部电影曾两次感动了我……

——fan

我太投入你太残酷

楼主：splendidyang　点击：135

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=150423



还记得这条街吗？我们曾一起走过……我拉着你的手，放不开，靠着你，说：“我们不要分开”。幸福地仰头，看见你的微笑，夕阳在一刹那间，失去光辉，狠狠跌落。有你的笑，就够了，够了。



让我就这样一个人，这样，我就能静静的想。试着将你遗忘，从记忆里删除，不再去傻傻地勾勒以前所谓的幸福。明白了一切后的我，只能这样。你看不见我的眼泪，你看不见窗台早已枯萎的玫瑰，它低着自己的头，不再有爱情的香味。



再一步，再走向前，只是一步，却无法迈出。告诉自己：就一步，我就能摆脱，我就能永远一个人，不再幻想着你来陪。可，我为什么迈不出？为什么不能向前？



我转身，不让你看见我的眼泪。我想离去，却才发现，眼前是一堵高高的墙，我无法翻越。难道，这是注定的，不让我选择离开吗？风儿吹过，告诉我：前方无路……

我的太投入，却换来你的太残酷。这世界，还有我的容身之地吗？再一次思考……我还能继续留下吗？我该离去吗？是否我已经习惯了？习惯这样：一间房，一个人。



月已残，灯亦烬，黑夜如期降临。花，好象在这沉寂的夜里，失去香味。



渴望一个拥抱，渴望一种温暖。知道吗？一个人好孤独。想你，让我好冷、好怕、好累。久违的温暖，在心中滋长的思。



转贴

女孩，当你说没有好男人时请看看

楼主：eadychr
点击：346

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=113279

十岁以前，就不说了，无非是淘气和不懂事。

十三、四岁的时候，开始对女孩有好感，但是那时候他离女孩远远的，并且以讨厌女孩自居，生怕被同伴嘲笑。

十五岁的时候，听到大人们说某某男人好花，把女朋友甩了，女孩自杀了。他觉得这人真狠毒，自己将来一定要做个痴情的男人，一定要一生只爱一个人。

十六岁的时候，他喜欢上了一个女孩，但是他不敢和她说。仍然和往常一样，脏兮兮地在尘土飞扬的操场上踢球。只在女孩走出校门的时候，躲在二层的窗户上看她的背影,他觉得她一定是个天使。

十七岁的时候，有个女孩喜欢上了他，但是他离她很远，他心里面只有自己那个女孩，　他觉得看别的女孩都是对她的不忠。

十八岁的时候，看了一个MTV，感动得想哭，他想，如果自己的女孩失去了双眼，他一定会像男主角那样毫不犹豫的把自己的眼睛给她，让她能看到光明。

十九岁的时候，高考了，终于和自己暗恋的女孩分别。坐火车去学校的时候，感觉自己离她越来越远，心像被掏空了一样。还在想自己一定不会忘记她，等到自己成功以后一定要去找她。

二十岁的时候，听到有人讲黄色笑话，觉得这人真可耻。

二十一岁的时候，她在回信中告诉他，自己有了男朋友。偷偷的哭了一个晚上。

二十二岁的时候，他向一个女孩表白，女孩说“你是个好人，可是我还小。”他想，我的确是个好人，他说“没关系，我可以等你。”心想，我不会像那些花心的人一样，三年五年我也能等。

二十三岁的时候，说自己还小的女孩和一个帅哥恋爱了。他很纳闷，长大原来可以这快。

二十四岁的时候，他又向一个女孩表白，女孩说“你是个好人，可是我并不适合你。”　他纳闷很久，我是好人你怎么还不适合我呢？

二十五岁的时候，他又追求一个女孩，女孩接受了他。他开始很幸福的为未来拼搏，他想，一时的开心只是暂时的，只有努力拼搏，他和她才能有快乐的未来，但是，半年以后，女孩和他分手了，只是因为另外一个男孩会说让她开心的话。女孩说“你是个好人，是我对不起你。”他似乎明白了问题所在，他是个好人。

二十六岁的时候，他开始堕落，交网友。打扮得时尚而酷，而且渐渐的学习着讨好女孩的话。不久，他有了个女朋友，虽然他对她也很好，可是，他心里知道，自己并不爱她　。

二十七岁的时候，他和女孩分手了。他对女孩说“你是个好女孩，是我对不起你。”

二十八岁的时候，他尝试了一夜情，发现别人能做的，自己也一样。

二十九岁的时候，他学会了讲黄色笑话，并且以看旁边的女孩子脸红为乐趣。

三十岁的时候，他忽然发现自己变得很有能力追求到女孩，但是却没有了爱的能力。于是他在自己QQ上写下了如下的话：

其实每个男孩，本来都是想做一个感情专一的好男人的。

其实每个男孩，本来看女孩子都是看脸而不是胸部的。

其实每个男孩，本来都是不会讲黄色笑话的。

其实每个男孩，本来都是渴望爱一个人直到永远的。

只是，没有任何女孩爱这样的男孩，她们觉得这样的男孩太幼稚，太古板，没有情趣。

于是男孩开始改变，变成女孩喜欢的那种嘴角挂着坏坏的笑,玩世不恭或者幽默的男人。

开始学会说甜言蜜语而不是心里想说的话，开始学会假装关心，学会给女孩送小饰物讨好她，学会如何追求，如何把握爱情。或者看破红尘，游戏情场，成为女人恨恨的那种男人。

他们可以很容易俘获女孩子的心，但是他们也会在黑的夜里叼着烟流泪。心里有爱的时候，没有女孩。有了女孩，却永远没有了爱的感觉。在听到女人抱怨世上没有一个好男人时候，他们不会再去努力做个好男人，只是微笑着擦肩而过。



转贴 楼主：贝纳雷斯 点击：70 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=153759

楚留香泡妞的五大秘技

一、名人效应

楚留香无疑是个名人，是个明星，是超人气的偶像。其在江湖上的地位不亚于今日乐坛前辈张国荣，天王刘德华，是追星族尤其是mm心中的白马王子。相信不管是深居闺中的小家碧玉还是策马江湖的女中强人，可能不知道当朝的皇帝是谁，但绝对知道楚留香。

便如今天到中学校园里找一mm，问她政治局常委都是谁，她准保不知道。要问起四大天王是哪几个，她不但能告诉你，还能说出刘德华他爸叫什么。

某年某月某日某个夜晚，你忽然看见梦中情人楚留香出现在床前，没有一个人会拒绝他。而且，也没有一个人想到这么晚了，楚留香为什么会到她房里。

二、小白脸

不管是楚留香还是老臭虫，这都是泡妞的先天条件。如果你长的整个一赛李逵，那么你学富五车也好才高八斗也好，走到mm面前说："小姐赏个脸，一起吃顿晚饭？"你得到的回答绝对只有一个字"呸"。

但楚留香却不同，"他双眉浓而长，充满着粗矿的男性魅力。他鼻子挺直，象征坚强决断的铁石心肠，他薄薄的嘴角上翘的嘴唇，看来也有些冷酷，但只要他一笑起来，坚强就变做温柔，冷酷也变做同情，就像是温暖的春风吹过大地。"这是一个完美的男性形象，符合小白脸的一切条件。如果还有mm不动心，她就是玻璃。

某杂志对100个女性做过调查，"你是否注重心目中的理想伴侣的外表形象？"80％的回答是注重。

可见不管是泡妞还是钓凯子，外表还是占了50％以上的股份。

三、多情

虽然很多女同胞骂我们男人花心，但从心理学角度分析，多情是人的天性。

男人看见漂亮的mm固然会心动，女人看见小白脸也难免多看几眼。无奈，女人自古就扮演着弱者的角色，你可以骂男人淫，但最好别骂女人贱。

楚留香多情。"他从不会拒绝任何一个女人"，风流潇洒，纵然mm知道他是这么一个人，也躲不开名人加小白脸加多情的组合。

"盗帅夜留香"，这句话频值得回味。首先"夜"是个特殊的时刻，"留香"更让人遐想，"香"是什么？嘿嘿！

由此可以想到花心和多情是不同层次的。花心就是花，多玩弄几个，多情则是真的动情，比如《天龙八部》里的段正淳，数个情人，个个真情，堪称情圣。

四、温柔

"温柔"向来是女人用来对付男人的。但男人若反过来用，便如核子武器，是最恐怖的。好象眼泪，女人哭不足为奇，男人哭就非得"深情大恨"不得。

楚留香是个温柔的人，就算是在他最怒的时候也不忍伤害一个女人。没有一个女人能抵挡他温柔的一笑，他"温柔的一笑"仿佛有着神奇的魅力，可以让女孩子忘掉一切。

即使是当mm抬手打了他一耳光，说："我对你已失望。"楚留香依然会微笑着说："你的手痛不痛？"我靠！

五、多金

这实在不能算是个理由了。但当一个人由穷光蛋变成百万富翁，他的一切也都变了。原来的粗鲁变成了坦率和可爱，原来的无知变成了别有见地。

谁不想自己的老公是个名人，长的帅还多情温柔多金？

楚留香花钱是从不在乎的，因为他是盗帅，随时随地可以取之于民用之于民。如果他和90一样吃了上顿没下顿，红袖、甜甜、蓉蓉几个丫头肯再陪着他，我立马就去找古龙做了他。

就算他不是楚留香，只是个爆发户，但我想如果他背着一麻袋钞票，对一个mm一摞一摞的砸，"我叫你不陪我，我叫你不陪我。"等到砸出百八十万时，那mm的衣服肯定已经光了。

转贴

别拿馒头不当大餐

楼主：拉克丝的基拉
点击：187

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=160058

- 最近穷疯了，只好吃馒头。
- 想吃饼的时候，把馒头拍扁了当饼吃。
- 想吃面的时候，拿梳子把馒头梳几下当面吃。
- 想吃冰激凌的时候，把馒头放在冰箱里冻冻再吃。
- 想吃饼干的时候，把馒头烤脆了再吃。
- 想吃方便面的时候，把馒头从下面掏空，再把掏出来吃来的馒头渣放在里面，用水泡着吃。
- 想吃肉的时候，把馒头捏成猪或羊的形状吃。
- 想吃火锅的时候，把馒头切成片，放在开水里，捞着吃。
- 想吃香肠的时候，把馒头搓成条再吃。
- 想吃螃蟹的时候，把馒头从上面掀开再吃。
- 想吃汉堡的时候，把馒头包在纸里，然后把纸打开再吃。
- 想吃香蕉的时候，把馒头剥了皮再吃。
- 想吃鸡腿的时候，找根筷子穿着馒头吃。
- 想吃包子的时候，把馒头瓤抠出来再塞进去吃。
- 想吃洋葱的时候，在馒头里放点芥末再吃。
- 想吃麦片的时候，把馒头捏碎，再压扁，再泡水吃。

转贴

最有个性滴广告词

楼主：拉克丝的基拉　点击：179

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=163314

一家美容院挂一块广告牌："请不要同刚刚走出本院的女人调情，她或许就是你的外祖母。"

某一法语学习班的招生广告说："如果你听了一课之后发现不喜欢这门课程，那你可以要求退回你的学费，但必须用法语说。"

香港一家化妆品公司的广告是："趁早下'斑'，请勿'痘'留。"

一家美国报纸登了这样一则广告："招聘女秘书：长相像妙龄少女，思考像成年男子，处事像成熟的女士，工作起来像一头驴子！"

眼药水广告："滴此眼药水后，将眼睛转动几下，可使眼药水遍布全球。"

苏格兰有一块墓碑的碑文是："这里长眠的是亥米西麦克泰维西。其悲痛的妻子继承了他的兴旺的事业——蔬菜商店，商店在第11号高速公路，每日营业到晚8点。"

某家理发店的墙上，贴着这样一则广告："别以为你丢了头发，应看作你赢得了面子。"

英国乡村理发店在桥头立起一块木牌，上边写着："先生们，我要你们的脑袋。"



主编：烟斗阿兄

所载文字和图片均来自levelup.cn　文章观点仅代表作者个人

levelup.cn Blog　写出你的精彩

首先本人不是哪个阵营的饭，也可以理解成是任何阵营的饭，本人从DC机开始全机种制霸（不含X360），喜欢所有主机上的好游戏。

本人论点非严格引用证据，更无法揣测决定业界命脉大人物的心理，本人只是根据有限的客观数据进行分析而已，并保证这种分析主观上不带有倾向性，　以供感兴趣的各位参考和批评。

各位，说比尔是个聪明人，一个绝顶聪明的人，我想不会有人反对；说比尔是个野心家，一个少有的野心家，我想大多数人也会同意。了解比尔经历的人都知道，比尔在年轻时代就认为自己有获得诺贝尔奖的能力，他之所以大学退学，完全不是厌倦学习，而是他看准机会就去把握的性格使然，他早就说过，他希望他提供一个个人主机操作平台，最后被全世界人使用，他说这个话的时候，相信的人很少，但是，现在的情况是，全世界上已经没有不相信的人了。

比尔的乐趣不在于赚多少钱，他不愿意在个人消费上花多少钱，他有很多一般人不能理解的习惯，比如在停车费上计较，饮食简单甚至不科学（他喜欢快餐），甚至有些恶习，比如不愿意洗澡，有头皮屑，这些事情在一个像他这样拥有巨大财富的人身上是不可想象的。他疯狂地捐钱，坚决反对降低遗产税率，好像生怕自己积累财富，但是对于商业对手却毫不留情，表面上看，不给别人留一点生存空间，十分冷血。这看起来十分矛盾的事情其实很容易理解，比尔的乐趣是，他认为他可以准确判断未来，并希望提供一个标准，从某种角度上说，他纵然不把自己当成上帝，也一定是把自己当成超人，他是一个有责任的人，他理解他的责任是拯救人类。

我罗嗦到这里，没有提到游戏机，有的人会说前面都是废话，其实，没有前面的废话，我无法印证后面的观点，往下看，各位应该会明白我的意图的。

也许大家记得，比尔曾经提出过一个叫维纳斯计划的东东，但是失败了。失败不是因为世界不需要维纳斯计划，而是那个计划的推出的太早，人们没有意识到需要的迫切性，而且，当时的许多客观因素也不成熟，有许多制约。但比尔不是一个害怕失败的人，他的过人之处是：他总能东山再起。这似乎是一个神话，但其实不是，他能成功的原因是：他相信自己的判断，并总能找到正确的实现方式。他没有钱的时候，他都能成功，现在他有了钱，就可以玩更大赌注的游戏。

>>>PAGE2

比尔是不是真喜欢游戏我不知道，我认为他喜欢，但我觉得他不会喜欢到会用整个MS的资产去玩游戏，TV GAME只是一个切入点，Xbox系列主机只是实现他的一个目标，网络娱乐互动时代的标准，这个标准，比尔觉得应该由他或他的精英们来制定，因为比尔相信他是对的。

历史有的时候就是这样被推动而快速发展的，罗马时代将地球上很大一部分的文明拉齐了，英国开始的工业革命更是全方位铺开一种标准，虽然大部分情况下是通过武力，但不可否认，对于整个人类的发展来讲，这个作用是积极的，至少，因为英国，人类可以在1969年登上月球。

其实，SONY也希望充当这样一个角色，但是SONY没有那样大的实力，当然这个实力是相对于MS而言的，当PS2在日本首发一个星期时，MS宣布要推出Xbox主机，SONY高层的惊诧与震动不难想象，很快，SONY开始在各种场合诋毁Xbox，这只能说明一个问题，SONY意识到自己碰到了一个强大对手了。

对于Xbox而言，只要没有完败，就已经意味着胜利。Xbox虽然提供了LIVE功能，但其代表作光环1没有提供这个功能，就意味着Xbox只是一个探路石，一切都需要循序渐进，只是MS可以有一个巨大的加速度，于是，光环2又获得了巨大成功。

我相信，那些索饭们也会同意一个观点，支持PS2不是简单支持PS2的硬件，相对于Xbox和NGC而言，PS2的硬件性能最差，质量最差，唯一闪光的，就是时尚明快的外形，支持PS2是因为支持它的独占游戏，这些游戏有很多，不胜枚举。

而PS2的辉煌是因为PS的强大基础，得到了游戏软件商的全方位支持，就算是其他阵营的饭，也不得不承认，除非鱼和熊掌可以兼得，否则PS2就是熊掌，绝大多数情况下，会被当成第一考虑选购对象。但现在形势已经开始逆转，MS的银弹战略十分奏效，SONY的软件阵营开始纷纷倒戈，目前反戈一击的不是很多，但软件支持的差距已经越来越小，SONY的优势已经不复存在，X360开始领跑，而且速度很快，更可怕的是加速度还在加速。

SONY的变化已经说明了一切，裁员和优势重组是为了更有力量，但久多良木健的落选又说明SONY不敢孤注一掷，这种矛盾的心理是很正常的，在没有把握绝对取胜的情况下，不能投入全部兵力，除非已经没有退路。

SONY已经被MS的硬件战略迷惑了，出现了判断的失误，PS3的高配置使得成本不可能降低，但是财力的不足又不允许打亏损的持久战，举棋不定骑虎难下之下，久多良木健的只言片语透露端倪，他说，PS3会很贵，非常贵。

看来，SONY准备学习苹果的方式，走精品路线，吸引核心支持者。至少面对MS的操作系统，苹果这样做是一个出路，SONY也希望有这个出路。

不要怀疑X360没有《FF》这样的大作，只要支持的软件商够好够多，X360上绝对会有这样的游戏，而且还会很多。种种迹象表明，这只是时间问题而已。

到目前为止，我没有提到老任，其实革命主机相当值得期待，但是MS和SONY心里都很明白，老任只是做游戏，而他们两个要做的是家庭多媒体娱乐系统，游戏只是一个部分，很重要但不是全部。也许，两年后，大家会这样讨论，到底是拥有X360和革命还是拥有PS3和革命，革命是如此不同，不同到根本就不是能够被选择掉的那一个答案。

我佩服老任的聪明简直五体投地，在两个巨人呼啸着冲进TV GAME这个领域的时候，并不慌乱，而是坚定的走自己的路线，因为他知道，这两个巨人还要呼啸而去，因为他们的目标根本不在这里。

MS可能更彻底，就算X360硬件亏损，甚至软件被破解，但是没有网络的X360只是X180，只要用钱砸出了市场标准，网络上可以源源不断的赚钱，而这个已经足够了。

比尔说过，就是被盗版，MS也要是被盗版最多的那一个。想想Windows操作系统在中国的现状吧，盗版没有使MS倒闭，但是绝大多数的人已经离不开Windows了，一个倾销就这样巧妙地被操作的淋漓尽致，中国人还什么都不能说。MS肯定会来收租子的，而我们已经没有太多的选择。

完成了书房战略的MS，已经开始实施它的客厅战略，这个战略就是：X战略。

老任用太极巧妙地化解了这个危机，SNOY要硬碰硬，我个人感觉，可能会头破血流。

但是，这也是一个好的时代，只有百花齐放，玩家才是最大的受益者。

我希望SONY能顶得住，我想SONY也会不遗余力的，因为，SONY也没有其他的退路了。

levelup.cn 热门帖导读

游戏专区

帖子 [UP TEAM] 2006新年特别企划——道出你2005年的10个最爱游戏
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=147723
楼主 真无双の乱舞　点击 1646　内容 与其对明年昂贵的次世代垂涎……

帖子 [LEVELUP特别企划]FFXII剧情大猜想(资料继续更新)
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=135243
楼主 我爱PSP　点击 2269　内容 这是一个发生在被称之为瓦利斯……

帖子 ☆☆☆《前线任务》系列格纳库☆☆☆
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=45&ID=151905
楼主 shining0083　点击 232　内容 本帖汇集了《前线任务》专区……

帖子 [UP TEAM]《王国之心2》原创剧情小说
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=44&ID=152104
楼主 doggie　点击 215　内容 随着罗克萨斯的苏醒，故事揭开了序……

POP专区

帖子 【机战罗曼史】鲲鹏展翅九万里，扶摇直上青天
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=151716
楼主 czk11　点击 650　内容 2005年，它终于在α3中再度登场……

帖子 羁的热血-----写给所以和“古惑仔“系列一起长大的人们
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=9&ID=149778
楼主 听风吻血　点击 708　内容 这是一部“古惑仔”题材的片子……

帖子 [界王醒目] 传承中国年
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=152842
楼主 funthink　点击 508　内容 新年快到了，我就跟大伙聊一下……

帖子 一个女孩给老公看的，看完就晕，晕完再看，值得珍藏
地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=153650
楼主 永恒的自由　点击 12　内容 有多值得珍藏?



离我远去的一些感觉

楼主：烦死嘎了
点击：424
地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=148183

题记

一直告诫自己不要恋旧，也叮嘱自己要谢绝忧伤，每天都要有灿烂的微笑。可当我察觉到许多美好的感觉渐渐离我远去的时候，难免还是陷入无可救药的伤感。或许，这就是我的宿命。

于是依然用笔记下这些美好的感觉，渺小的刺猬活在回忆的长河里。

小火桶和小书桌

小时候冬天给我留下的回忆除了雪人和雪球就数家里那不起眼的小火桶和小书桌了。我是一个很怕冷的孩子，天一冷就缩在火桶里不肯下来，于是老爸特意要木匠师傅做了一个能够架在火桶上的小书桌，我就这么经常趴在小书桌上看书和写作业。其实那时的我并不怎么爱幻想，可我却清晰记得我时常想着这个小火桶就是一个太空飞船，它能载着我在外太空遨游。

及至高中的最后一个冬天，我下了晚自习后经常要看很久书才睡觉，妈妈心疼我，又把小火桶给翻了出来，让它继续和小书桌一起为我鞠躬尽瘁、死而后已。只是这时的我远远没有童年时那样安分，总喜欢随手用笔在书桌上写下某些话语。

如今，小火桶和小书桌安静地躺在我家的柴棚里，小书桌上面的话语随着时间模糊，它们的身上布满了灰尘。

沙包、橡皮绳、扇画片

和运动相比，小时候我更喜欢悠闲的在家里看书，对于我来说，沙包、橡皮绳以及扇画片，就是我童年仅存的户外运动。至今不能明白为什么我经常会傻气的在自家楼下和同学们打沙包，吵得我老妈不得安宁，以致她怒火三丈的指责我胆大包天，竟然胆敢在她的眼皮下兴风作浪。更是难以理解，为什么我能厚着脸皮和女同学一起一边高唱“学习雷锋好榜样”，一边跳着橡皮筋，并深深羡慕她们总是跳得那么好。

至于当初“耗巨资”买下和辛苦赢来的那些画片，现在它们又到哪里去了呢？

电子游戏机

感谢家人们的开明，从小到大从来没有因为电子游戏机的问题受到他们的责备，唯一的争执还是玩俄罗斯方块时，老爸不满意我总是和妈妈霸占游戏手柄而滥用父权压迫我退位让贤。

现在想来家里人的开明或许在于他们发现我并不会痴迷于游戏，而是从小就仅仅只是把游戏当作游戏，因而极为放心我在游戏中遨游。事实上我也并没有让他们失望，对于游戏，我心态一直很平和，怡然自得的享受它带给我的简单快乐。

记忆中，永远有这么一个画面：某年大年三十的晚上，表兄弟几个围绕在那台小彩电面前，排着队玩《魂斗罗》。没有轮到的唉声叹气，轮到了的手舞足蹈，但是眼神中流露的都是天真的微笑。

现在，懒散的我靠在沙发上独自拿着数千块钱的游戏机玩着耗资数千万制作的游戏，遍寻不到当初心里的那份感动和快乐。

运动会

由于左手曾经受伤，读书这么多年，除了小学一年级的运动会上因为老师的甜言蜜语，傻气地报了铅球项目，就再也没有积极对待过。很多时候校园运动会对我来说不是坐在小板凳上看着漫画书，就是和同学们不遗余力写着虚假的广播稿。甚至到了高中时期，竟然和小罗在入场队列的时候躲到操场那不显眼的角落里，忙里偷闲的回忆昨天的足球比赛。

那时运动会对我来说犹如一个节日，不需要考虑太多的问题，只要自由自在的微笑就可以了。而也正是在初二的运动会里，我把那本《科幻世界94年合刊》开心的送到硝基苯手里，然后直到现在，记忆里还一直停留着她那一瞬间的微笑……

去年秋天，当我在二中担任实习老师时，正好遇到二中举办校运会。一边组织学生参加比赛，一边维持秩序，每天都要吃一包“金嗓子喉宝”。没有漫画、没有小罗、没有硝基苯、更没有那份悠闲，只有学生们那似曾相识的千篇一律的广播稿，让我想到这就是当年让我着迷的校园运动会。

眼保健操和课间操

明明下课铃已经响起，可却不得不做着课间操或眼保健操，学生时代最可悲最无奈的痛苦莫过于如此。即使很明白这种细微的运动是为了自己的健康，但当学校把这作为衡量纪律的一种手段时，我也就再也无法对它们产生好感。在我心里，眼保健操和课间操就是学校管辖我们的一种手段，学生时代我无时无刻不在诅咒每到快做操的时候全校突然停电。

遗憾的是我终究不是当黑巫师的料，无数次诅咒，无数次落空，久而久之，竟然习惯了每天例行的两操，并把这当成一种娱乐的手段。课间操时，我总是睁大眼睛寻觅着尚未被我们挖掘的美女；眼保健操时则偷偷看着各种报纸，只有当外面巡查的人走过来，我才装摸做样的闭上眼睛轮刮眼眶。

上课和旷课

小学上课时，不敢随便说话，更不敢和班上女生说话。乖乖的端正坐着，如同虔诚的信徒，眼神随着老师的粉笔而游动。从不旷课，心里想好好学习，天天向上。

中学上课时，不屑和女生说话，但开始偷偷传小纸条和朋友交流昨天球赛的心得，也小心翼翼把漫画书藏在教科书下面，悄悄在另一个世界里漫游。很想旷课，心里想偶尔的忙里偷闲也是一种情有可原。

高中上课时，经典语句在和四周的闲谈中常常不由自主地脱口而出，开始频繁和女生说话，依然小心翼翼的偷偷看着漫画。旷课后心里有点惴惴不安，心里想原来女孩子这么有趣。

大学上课时，不想和女生说话，更不想随便说话，安静地坐在教室的角落，光明正大拿着一本小说翻阅。习惯性旷课，心里想什么时候生活才能更加有意思。

归家队

放学后，同学们排成两队，雄赳赳气昂昂的朝校门走去。绝对不能和女同学站在一排，不然别人会笑话……我大无畏的站在队伍的前列，仿佛带着一大队士兵，为了维护世界和平而前进。

校门口的检查小组个个都是很严肃的样子，指指点点，老远就在为我们的队列打分。看见他们，我们屏住呼吸，偷偷检查自己是不是带上了红领巾。而在擦肩而过的瞬间，我想轮到我们班检查的时候，我一定会比他们更加威风。

出了校门，比分几路，队伍变得稀稀拉拉。同路的班长很负责任的维持着小分队的秩序，但遗憾她就在学校门口不远，她一回家小分队也就马上变成一盘散沙。

继续前进。先到家门口的同学得意的朝队伍挥手告别，剩下的人开开心心的也和他挥手再见。由于我家离学校也比较近，我一直不知道当小队只剩下最后一个人的时候，他是不是还能开口微笑。

家家酒

童年时，附近的小伙伴只有我一个是男孩，所以玩家家酒的时候，卓尔不凡的我总是当仁不让的扮演唯一的男主角。

小孩子总是爱模仿点什么。看了郑少秋演的《戏说乾隆》，我就扮演乾隆，可爱的她们则是乾隆身边的妃子和佳人。而看了梁朝伟和刘德华演的《鹿鼎记》后，我们就把郑渊洁的《十二生肖童话》当作《四十二章经》，藏在家里的各个角落，学着韦爵爷带着美女们悠悠荡荡，美其名曰“反清复明”。

至今还清晰记得，在扮演乾隆的时候，她们要我安静的坐在床前，为我宽衣解带。

也清晰记得，有一次扮演葫芦娃，她们争着想当最可爱的小蝴蝶，可我却毫不犹豫地选择了对面楼上那个多年后某个朋友疯狂喜欢的长发妹妹，以致我多年后每次和他说起这个故事的时候，他都有点郁闷。

只是遗憾小时候并不明白左拥右抱其实也是一件很有趣的事情，在一片众星揽月中，我反倒埋怨身边的女孩贴我贴得太紧。



大风车

大风车，转呀转，这里的风景真好看……

小时候每当这样的歌声响起的时候，我就会很老实地坐在电视机前，随着电视傻傻的笑个不停。很喜欢那个总是会想出稀奇古怪游戏的金龟子，但总觉得那个看似很有亲和力的毛毛虫很得瑟，更是纳闷为什么参加节目的孩子都是那么蠢，就连这么简单的问题都不会回答。

现在刘纯燕还是在当着她的孩子王，当年的毛毛虫则出了他的第二张唱片，至于电视机前傻笑的孩子，他已经早已不再看这些儿童节目。

动画片

一休和西石卫门时常遇到一些有趣的故事、擎天柱和威震天总是打个不停、蓝精灵们和格格巫互赠礼物后打开盒子永远都是“砰”的一声爆炸、恐龙丹佛莫名其妙的习惯性惹是生非。

人间大炮发射出去后完赛就一定能胜利而归，可葫芦兄弟却一个比一个傻。希瑞公主并不比希曼王子差，但那只叫做汤姆的猫竟然斗不过名叫杰克的老鼠。

当然，不得不承认杰克的运气一直很好，然而舒克贝塔的运气似乎比他还要好。如果再算大洋彼岸迪斯尼的那只和唐老鸭一起玩耍世界的米老鼠，只能说虽然同样是老鼠，可怎么也逃不过黑猫警察追捕的一只耳运气实在太差。童年时这些家伙们就是我心中的英雄，但现在我的英雄已经变成了有理想的海贼和热血的篮球少年，甚至是明治维新时那个十字刀疤的剑子手。虽然依然喜欢动画片，但更多的把它当成了一种综合艺术在欣赏和感悟，而不再是享受当年那份简单的快乐。

家长会

家长会带给我的心情，很大程度上和我考试成绩成正比。考好了，自然迫不及待的催着家人快去学校参加家长会。然后狮子大开口，缠着他们为我买这买那；考差了，则惴惴不安地等着家人们散会回来，从他们脸上的表情来估算自己下个月的零用钱是不是又被打折。正是因为如此，在我心里家长会的召开就是审判的代言词。

但是在小学的时候，我并不是这么认为。那时我成绩很优秀，也很守纪律，家长会对我来说就是明天可以买新玩具和新书的新闻发布会。而更让我开心的是：家人们参加家长会的时候多半都带我一起去，于是他们在教室里开会，我则和同样跟随家人们来开会的同学们在校园里嬉戏。对于平时只能在白天的校园里相见的我们来说，此时能够光明正大的在校园里玩耍，实在难得。

如今自从进入大学以来，家长会对我来说已经不知不觉成为暂时尘封的一个名词。

之所以说是暂时尘封，是因为我知道不久的将来我肯定要再度感受家长会的，只不过是身份不同而已。

压岁钱

恭喜发财，红包拿来，还没到新年就在盘算着压岁钱。

首先是和家人就今年压岁钱怎样分成展开谈判。从当初的十分之一，到后来的十分之三，再至前几年的照单全收。其中的斗争虽说可歌可泣值得歌颂，但战争的持续时间显然过长。

其次就是主动出击，先是孩子我怕谁？新年时仗着童年无忌，厚着脸皮紧随家人出入各种场所，口口声声说这不好意思不要压岁钱，但总是心安理得的把钱放入自己的钱包口袋。

再则就是开心地用钱。起初总爱拿钱去买花炮，可稍微懂事点就发现花炮是一件拿自己的血汗钱来娱乐大众的傻气的事情，于是转而把钱用来买书和音像制品。拿着压岁钱的时候常常才觉得自己很有担任旧社会地主的潜质，总认为这些钱是自己劳动所得，对于家里的干涉义愤填膺，完全忽视了她原本来自家人的“投之以桃，报之以李”。

最后则是存钱和还债，凭心而论，到了这个阶段还债的数目远远多于存钱。我是个超前消费的人，当我意识到自己终于可以支配全部的压岁钱的时候，也就在新年的第一天，就透支了明年的压岁钱。

现在，终于没有脸面继续去要压岁钱了。

大扫除

星期一和星期五的下午是最没有意思的下午，这两天除了打扫教室卫生，还要为学校出生入死，不遗余力地打扫校园卫生。

现在看来，当初老实的拿着清洁工具到学校来瞎忙活着，是我学生生涯所干的最傻气的事情。即使爱劳动、爱卫生是人类的美德，可学校凭什么要我们年复一日的为他们义务劳动呢？尤其是高中以后，每个学年都交纳的那笔不算便宜的学费，已经让我们告别义务教育的范畴。所以我也就怎么都无法容忍学校拿着一笔颇为可观的学杂费，却不考虑作为一个社会组织理应承担的维护环境卫生的义务，反而变本加厉的利用着我们充沛的劳动力，并美其名曰：“提高综合素质，培养德智体美劳全面发展的好学生。”

当然，进入大学之前我并没有这么高的觉悟。那时的我虽说有点察觉不对劲，但难免还是不能脱俗的和大家一起乖乖的打扫着，偶尔偷懒的代价是班会上被班主任狠狠的批评。

不过孩子终究是孩子，纵然有着天多的不满，但只要在打扫中发现一点乐趣，就会忘记自己所受到的委屈。

小学打扫卫生时，深信“学校是我家”，激情四射，干劲十足。所以老爸看到我大扫除之后每次都是脏兮兮的很晚才回来，就不由感慨现在学校教育果然伟大。初中打扫卫生时，男生个个飞舞着扫帚，满以为自己就是《天龙八部》里少林寺那个深藏不露的扫地老僧。而女生则提着小桶，拿着抹布，自以为自己就是正在打扫皇宫的一小倾城的美女，完全忘了真正的美女在皇宫里从来不打扫卫生。

高中打扫卫生时，革命觉悟性逐渐萌发，也就相方设法的逃离蒋匪，投靠共军，并侥幸取得一定的阶段性胜利。高三时更是拿着“高考”这个免死金牌，悠然享受一切特权。但纵然如此，心中却始终记得恶心的班主任不顾我们劝阻，执意要点燃那堆垃圾，从而让我们免费欣赏了一场他自导自演的放火到救火的闹剧。

爱情

爱上一个人的感情是很微妙的。

初中时，深爱着一个女孩但是又不敢让她知道，和她说几句话就激动半天，更不用说和她漫步街头了。每天晚上胸口非要紧握她的相片才能安然入睡，偶尔碰一下她的手，我小脸红的足以温暖太阳。

高中时，爱上了另一个女孩。和她在一起总有说不完的话，一天没听到她的声音，浑身上下就没有干劲。也正是因为她我喜欢上了因扎吉、喜欢上了贝克汉姆、喜欢上了张信哲，并且在街上一看到他们的书籍或资料就条件反射似的买下，然后傻傻陶醉于她得到这些礼物时开心的样子。而当光是牵着她的手，把她搂在怀里，就觉得自己是世界上最幸福的人。

进入大学不久，一天时间，有个女孩就成为了我的女朋友。刚熟悉的晚上，我就放肆的亲吻她，抚摸她。和她分手后，更是随意和女孩开着玩笑，有些日子，竟然同时和几个女孩保持暧昧的关系，甚至和某人同床而眠。

可为什么和女孩的距离越来越近，心里却越来越空呢？固然始终坚持着某些原则，固然相信自己依然单纯，但是当初牵着女孩手时心里那又紧张、又激动、又害怕、又开心的感觉却不复存在了。

郑渊洁

小时候最想得到的除了机器猫的那个百宝袋，就是皮皮鲁所驾驶的幻影号汽车。皮皮鲁在幻影号里和那位女生一起玩魂斗罗的场景，更是让我在很长的一段时间里浮想联翩。

挺羡慕皮皮鲁和鲁西西这俩兄妹，他们身边总能发生一些有趣的故事；更是羡慕郑渊洁，他似乎随便就能勾画出一个天马行空的童话世界，这个世界里每个孩子都是一脸灿烂的微笑。

羡慕之余，更多的是感谢。从安徒生童话和格林童话走出后，正是郑渊洁让我始终保持着一份童真。而更加难得可贵的是，除了童真，郑渊洁还用他的童话和语言让我明白了许多道理，这些感悟让我直到现在都受益匪浅。

所以从某种意义上来说，我的成长和皮皮鲁和鲁西西这俩兄妹、和郑渊洁独自打造的《童话大王》密不可分，而这也正是当初我喜欢用文字来表达某些感情的一个重要原因。

现在，郑渊洁的创作依然文思如涌，但我却很久没有看他的文字了。今天到他新浪的博客看了看，百感交集。



[转帖]

男生必看 五招 教你在网上辨别出真正的美女

楼主：明镜止水OZ　点击：538

“美女”这个词，近几年来很泛滥，作为一个品味正常的男人，必须具备火眼金睛，从众多冒牌货中一招把真正的美女剥离出来。

在网上，有很多自称美女的女人，对她们这种高度的自我认知，作为男人，我们应该举双脚持欢迎态度，至少，她们是积极的、乐观的，自信的气氛时时在杂谈萦绕，很容易就谛造了一个和谐的社会，这没什么不好。

可我们还是要私下里不厚道，清醒判断谁是真正的美女，谁谁是可怜的冒牌货，这很重要，我们不能对着一张长满雀斑的大饼脸盛赞她的草鱼眼珠如秋水泛波，不能说她的水桶腰盈盈不堪一握，不能说她的下岗女工气质独一无二……那不是对我们自己残忍，而是对事主的犯罪，你想，她顶着这么一张得罪人的脸，去现实生活中招摇，脑海中环绕着网络上虚伪，廉价的赞美，换来的是事实的嘲讽，这到底是爱她还是害她呢？至于像某人那样专门写一篇臭不可闻的骂美女帖，那更非敢作敢当的男人所为。

所以，掌握一门精确判断是否真正美女的技能是必要的，这避免了我们不会赞错了对象，被有良知的人鄙视。下面，小弟就把多年来判断美女的几点认识贡献出来给各位参考参考：

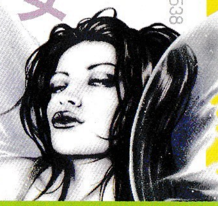
一.真正的美女很爱发自己的照片，这没错，但基本不用艺术照，而是起码200万相素像机拍出来的生活照，这非常厚道。而且一般不会犹垂头发半遮面，总是大大方方示人以灿烂的笑容，爱照侧面或光线打得跟探照灯似的可以肯定是恐龙。

二.真正的美女不只是脸蛋，身材更是重要，有着一张天仙脸孔的女人如果配上种猪的身材，谁说她是美女我和谁绝交。这一点很重要，看女人只看皮带以上那是民工的品味。（不是贬低民工兄弟）

三.真正的美女不会一天到晚读书，她们的必修课是逛商场，看时尚杂志，这不是恶俗，这是一个女人有自信的表现。如果一个女人对你说她不喜欢打扮，一辈子没用过面膜，惟一的消遣是看书，（更过份的是还背出一个你一辈子没听过的拗口书名），你最好打住向往她的脚步，妙玉这样的人也许有，但不在二十一世纪。

四.真正的美女不太会唱歌，如果不走调已经算极品了，如果不信，请参考正在热播的超级女声。有位哥们儿在数十次体验网友”见光死”后，深情总结出一条：甜美之音必具恐龙之相”，这位哥们儿很背，挑网友见面先电话联络，专挑声音如天籁的妹妹网下相叙。我只好向他的大无畏精神致敬！

五.美女在网上不屑于与人掐架，看人跳脚大骂，她顶多回应一个不屑的冷笑。只有没有自信的丑女才会对别人不小心一言半句攻击到她的相貌而恼羞成怒，美女自小心态好，不会生这等无聊的气。所以喜欢掐架的妹妹们，好自为之了哈。



[转帖]

中国人使用筷子的十二种忌讳

楼主：azs520　点击：122

中国人使用筷子用餐是从远古流传下来的，古时又称其为“箸”，日常生活当中对筷子的运用是非常有讲究的。一般我们在使用筷子时，正确的使用方法讲究得是用右手执筷，大拇指和食指捏住筷子的上端，另外三个手指自然弯曲扶住筷子，并且筷子的两端一定要对齐。在使用过程当中，用餐前筷子一定要整齐码放在饭碗的右侧，用餐后则一定要整齐的竖向码放在饭碗的正中。但这要绝对禁忌以下十二种筷子的使用方法。

三长两短

这意思就是说在用餐前或用餐过程当中，将筷子长短不齐的放在桌子上。这种做法是大不吉利的，通常我们管它叫“三长两短”。其意思是代表“死亡”。因为中国人过去认为人死以后是要装进棺材的，在人装进去以后，还没有盖棺材盖的时候，棺材的组成部分是前后两块短木板，两旁加底部共三块长木板，五块木板合在一起做成的棺材正好是三长两短，所以说这是极为不吉利的事情。

仙人指路

这种做法也是极为不能被人接受的，这种拿筷子的方法是，用大拇指和中指、无名指、小指捏住筷子，而食指伸出。这在北京人眼里叫“骂大街”。因为在吃饭时食指伸出，总在不停的指别人，北京人一般伸出食指去指对方时，大都带有指责的意思。所以说，吃饭用筷子时用手指人，无异于指责别人，这同骂人是一样的，是不能够允许的。还有一种情况也是这种意思，那就是吃饭时同别人交谈并用筷子指人。

品箸留声

这种做法也是不行的，其做法是把筷子的一端含在嘴里，用嘴来回去嘬，并不时的发出咝咝声响。这种行为被视为是一种下流的做法。因为在吃饭时用嘴嘬筷子的本身就是一种无礼的行为，再加上配以声音，更是令人生厌。所以一般出现这种做法都会被认为是缺少家教，同样不能够允许。

击盏敲盅

这种行为被看作是乞丐要饭，其做法是在用餐时用筷子敲击盘碗。因为过去只有要饭的才用筷子击打要饭盆，其发出的声响配上嘴里的哀告，使行人注意并给与施舍。这种做法被视为极其下流的事情，被他人所不齿。

执箸巡城

这种做法是手里拿着筷子，做旁若无人状，用筷子来回在桌子上的菜盘里巡找，知从哪里下筷为好。此种行为是典型的缺乏修养的表现，且目中无人极其令人反感。

迷箸刨坟

这是指手里拿着筷子在菜盘里不住的扒拉，以求寻找猎物，就像盗墓刨坟的一般。这种做法同“迷箸巡城”相近，都属于缺乏教养的做法，令人生厌。

泪箸遗珠

实际上这是用筷子往自己盘子里夹菜时，手里不利落，将菜汤流落到其它菜里或桌子上。这种做法被视为严重失礼，同样是不可取的。

颠倒乾坤

这就是说用餐时将筷子颠倒使用，这种做法是非常被人看不起的，正所谓饥不择食，以至于都不顾脸面了，将筷子使倒，这是绝对不可以的。

定海神针

在用餐时用一只筷子去插盘子里的菜品，这也是不行的，这是被认为对同桌用餐人员的一种羞辱。在吃饭时作出这种举动，无异于在欧洲当众对人伸出中指的意思是一样的，这也是不行的。

当众上香

往往是出于好心帮别人盛饭时，为了方便省事把一副筷子插在饭中递给对方。被会人视为大不敬，因为北京的传统是为死人上香时才这样做，如果把一副筷子插入饭中，无异是被视同于给死人上香一样，所以说，把筷子插在碗里是决不被接受的。

交叉十字

这一点往往不被人们所注意，在用餐时将筷子随便交叉放在桌上。这是不对的，因为北京人认为在饭桌上打叉子，是对同桌其他人的全部否定，就如同学生写错作业，被老师在本上打叉子的性质一样，不能被他人接受。除此以外，这种做法也是对自己的不尊敬，因为过去吃官司画供时才打叉子，这也就无疑是在否定自己，这也是不行的。

落地惊神

所谓“落地惊神”的意思是指失手将筷子掉落在地上，这是严重失礼的一种表现。因为北京人认为，祖先们全部长眠在地下，不应当受到打搅，筷子落地就等于惊动了地下的祖先，这是大不孝，所以这种行为也是不被允许的。但这有破法，一但筷子落地，就应当赶紧用落地的筷子根据自己所坐的方向，在地上画出十字。其方向为先东西后南北。意思是我不是东西，不该惊动祖先，然后再将起筷子，嘴里同时说自己该死。

以上所说的十二种筷子的禁忌，是我们日常生活当中所应当注意的，作为一个礼仪之邦和古老的城市，通过对一双小小筷子的用法，就能够让人们看到他那深厚的文化积淀。

我喜欢你，但不知如何爱你

作者：天才小宝哥　出处：杂文随笔

我喜欢你，从很久很久以前的那一天开始。但是我却从来没有告诉过你，因为我不知道自己应该如何去爱你。

还记得刚刚认识你的时候，我还只是一个毛头小子，调皮捣蛋是我每天生活的全部内容。为此你经常到老师面前去打我的小报告，害我没少挨老师的骂。说实在的，那个时候应该是很讨厌你的吧。但也许是缘份，后来有好长一段时间，我们放学后都是同路，久而久之，对你有了新的认识，发现你也并不是想像中的那么可恶，而且喜欢上了跟你在一起的那段时光，喜欢上了你甜甜的笑容。也许就是在那个时候，你的名字已经悄悄地走进了我的心里吧。

少年时代的天空总是很蓝却无比短暂。很快，毕业后的我们还没来得及说声再见就已经各奔东西，踏上了新的求学之路。在新的环境里，调皮捣蛋依然是我每天生活中的一部分，却已经不是全部。而你占据了我心里的另一部分，每当夜深人静的时候我就会一个人躺在床上偷偷地想你，想着那个曾经总是爱打我小报告的人。因为现在每次调皮捣蛋后少了人打我小报告还真是不习惯呢。

终于，我走完了几年的求学之路踏上了社会，开始了自己的独立的人生，也找到了一个听话、乖巧的女友。那时正逢你的生日，我带着女朋友参加了你的生日宴会，很开心那么长时间不见你还能够记得我，只是看到你甜甜的笑容之后我的心里却突然有了一种失去了什么似的感觉，非常的酸楚。那一次我才知道，原来我一直都是喜欢你的，但看着身边的女友，我决定将你永远放在我的心底。

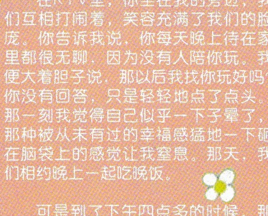
自从那次宴会以后，我们好久都没有再见过面。我以为我会跟自己听话、与乖巧的女朋友共渡此生。可现实却总是不会以人的意志作为转移，由于我的过错，我最终还是跟她分了手。那段时间是我有生以来最消沉、最萎靡的一段日子。后来，另一个女孩的出现才改变了我那时的生活状态，重新振作了起来。

她比我小四岁，非常地活泼、可爱，每当我看到她的时候就会立刻忘了心里的烦恼，而且，有很多时候，看到她的时候我会想到你，因为她有着和你一样甜甜的笑容。

认识她后不久我们以前的同学组织了一次同学聚会，我带上了她一起出席，在席间我又一次遇见了你，你依然有着跟以前一样甜美的笑容，只是显得更加成熟和漂亮了。那时你理所当然地认为她是我的女朋友，而我也没有否认，因为那时的我的确是想让她成为我的女朋友。可是很奇怪，当我心里闪过这个念头的时候，我又一次感觉到了一种失去了什么一样的感觉，非常地酸楚，竟有一种想哭的冲动。也不知是出于什么目的，我借过了你的手机，拨了自己的手机号码，让自己的手机记下了你的号码。

后来我跟那个活泼可爱的女孩最终还是没有能够走到一起，也许是因为双方的观念不同吧，但我们却成了非常好的朋友。而我，也不希望自己心里第三次出现那种失去什么东西似的酸楚感，我清楚地告诉自己，我喜欢你。

那天，我约了很多朋友唱KTV，其中一个朋友把你也叫来了。当我得知你要来的时候心里有种很奇妙地感觉，很兴奋也很紧张。等到看到你那张一如从前的笑脸出现在我的面前时，我知道，你就是我今生无法释怀的牵挂。因为这么多年来，我心里最美的事物一直都是你那张甜美的笑脸。



在KTV里，你坐在我的旁边，我们互相打闹着，笑容充满了我们的脸庞。你告诉我说，你每天晚上待在家里都很无聊，因为没有人陪你玩。我便大着胆子说，那以后我找你玩好吗？你没有回答，只是轻轻地点了点头。那一刻我觉得自己似乎一下子晕了，那种被从未有过的幸福感猛地一下砸在脑袋上的感觉让我窒息。那天，我们相约晚上一起吃晚饭。

可是到了下午四点多的时候，那个女孩也过来了。由于在同学聚会上见过一次，你很快认出了她，然后对我说，你女朋友来了。我一愣，然后连忙解释，她不是我女朋友。你显然并不相信，而那时KTV里除了我们三人外，其他都是情侣，而你也想当然地认为了她是我女友，那就只有你一个人是孤家寡人了，也许是觉得尴尬吧，很快，你便找了个借口，匆匆走了，那天的晚饭也就此不了了之了。

后来的几天里，我两次约你去吃饭，可两次都没能约成。第一次是因为短信接受问题。我中午发给你的短信你竟然到了晚上才收到，那时你忙不迭地打了个电话过来道歉，我当然不会怪你，因为原来我是以为你会不理我才会不回我短信。而第二次则是由于你有些别的事情所以无法应约。

然而在这几天没有见到你的日子里，我自己也想了很多。的确，我喜欢你，这点勿庸置疑。但我似乎并不知道应该如何去爱你。我不知道能不能够给你幸福，你拥有一份很好的工作，而我每个月的所得只是你的一半。我也有自己的理想，希望为了自己的理想打凭，等到事业有成的那天再来找你，可我又怕那时的你已经有了让你依靠的人。我又想现在就告诉你我对你的感觉，可又怕被你拒绝。我知道，只有试了才能知道成功与否，但我真的很怕，从此以后，你那甜美的笑容会从我的生命里消失。

也许我们现在的关系才是最好的吧，虽然我知道这样我的心里永远会有一种失去些什么的酸楚感，但至少，我还能够看到你那甜甜的笑容，对于我来说，这就足够了。

我真的很喜欢你，但我不知道该如何爱你，就让我把这份爱放在心里吧，祝福你，我的爱人。



十二星座与奥运项目

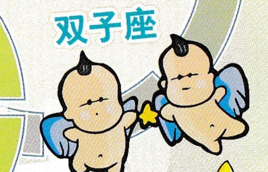
[转帖] 发帖人：无欢

地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=12&id=151062

双子座

——十项全能

多变是十项全能的特征，双子座做事总是虎头蛇尾，为人多变花心，对人对事都只有三分钟热度。你同他相处，就会发现他有时会不停在你面前说话，有时又会不发一言，令人摸不着头脑。



白羊座

——100米短跑

短跑的特色就是冲，与有干劲、勇往直前的白羊座接近，不过他只会一味向前死冲，完全不会转弯，所以白羊座一想到就立即要做。

金牛座

——滑浪风帆

见风驶舵是滑浪风帆的特征，同金牛座圆滑的性格相近。他会因你的反应而附和你，正所谓见人讲人话，见鬼讲鬼话，所以他也是大话精。他不会是一个好领导人，因为他没野心，做事只凭感觉。

巨蟹座

——排球

打排球的人讲求合作，同巨蟹座的想法一样。他认为每个人都有一定的分工，而且要互相依赖，有时甚至会过分依赖他人，令自己有点不思进取。不过他反应敏锐、总是跳跳蹦蹦。

狮子座

——举重

狮子座同玩举重的人一样专注，他做事集中，是天生工作狂，因为他总是觉得自己肩负重担，但有时太固执，总是以为自己想法最好，不肯听别人的意见。

处女座

——射击

玩射击的人非常冷静，不易受人影响，即使取得99分也不满意，同处女座完美的性格不谋而合。对于没有把握的事，他绝不会贸然去做，处女座不会投机取巧。

天蝎座

——击剑

玩击剑的人务实，他不会胡思乱想，不会胡乱出击，希望能一击即中，同天蝎座特性接近。不过不要以为天蝎座的人不懂浪漫，只要能满足生活需求，他就会有好多心思去做很多浪漫事，令你如沐春风。

天秤座

——体操

体操讲求平衡，与天秤座凡事都要公平合理的性格一样，所以他最喜欢做协调，人际关系亦很好。另外，他天生爱靓，自己的外貌一定要keep到最正点才肯出去，而且他会要求身边的人都要打扮得漂漂亮亮的。另外，由于天秤座太容易思前想后，所以做事往往抱着犹枯态度。

射手座

——足球

有人说足球是世界语言，所以说爱足球的人到处都受人欢迎。好似射手座的人一样，他为人乐观，只要遇到机会，他就会好好把握，成为众人的焦点。

水瓶座

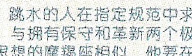
——铁人三项

玩三项铁人赛的人多是强人，好似水瓶座讲求自信、自我一样，但有时自信心太多就会变成自大，而且他又死要面子自尊心太强，不爱求人，怕会给别人看低，时时都要由自己决定才开心。

摩羯座

——跳水

跳水的人在指定规范中求变，与拥有保守和革新两个极端思想的摩羯座相似。他要在人生方面不断求变，不断求好，求有新观念，永远觉得事情可以做得更好；但做事之前最好不要感情用事。





双鱼座

——游泳

游泳的人一生只知来来回回，十足是双鱼座兜兜转转的性格。他做人毫无目标，只知道每到达一点就要赶快到下一点，一生都不可以停下来，而且他要自己不断进步，不停提高自己。一旦一日没有事做，就会不知如何是好，比死还难受。

BLOG 博客名 如此多边形

标题 是做秃鹰还是做猎豹？



繁忙的工作总是会让时间走得很快，当一个人充实的时候便会连时间都挤出自己的生活之外。我做游戏编辑有多久？两年？三年？或是更久？我已经记不清楚，我甚至想不起第一次投稿是什么时候的事情。我只知道我做这份我喜欢的工作已经有了足够长的时间，足够让我忘却工作和生活本身的时间。当然你可以说，有人做了比你更长的时间啊，可是我说，任何事物都是相对的，就好比有人想长生不老，有人想立刻跳楼自杀一样。

《战神》的制作人大卫·杰夫（David Jaffe）在他的个人博客里面曾经把游戏记者和编辑称为“秃鹰”（Vulture），这个词实际上表达了两种意思，从褒义来讲，他认为游戏记者和编辑的目光如同秃鹰一般，能够敏锐地去发现尚未结束的生命，并在最恰当的时刻捕捉它所需要的猎物；但是从贬义来讲，在他眼里，这群“秃鹰”只不过是一群只会啄食腐肉的家伙，从来也不会主动去争取自己的猎物，往往是在其他人将猎物分食之后，才会去在那堆残骸上挑食剩下的残渣余孽。

其实如同大卫一样，很多的业界人士对于记者和编辑都是又爱又狠，少了他们，这些人和玩家之间就缺乏一条沟通的桥梁；有了他们，自己很多不愿意公开的事情往往会被暴露在大众面前。而实际上的情况是，当这些业界人士需要宣传什么东西的时候，便会立刻对他们求之若渴，而一旦自己埋头工作的时候，便希望不要被打扰。但是对于记者编辑而言，如何能挖掘到更多更新鲜更热辣的猛料新闻是他们关心的重点，为了这个目的可以像狗仔队一样不惜任何代价。

在谈到关于叼食腐肉的问题上，大卫批评到，现在的一些游戏记者和编辑往往在自己的所谓前瞻或者评论里用到一些陈词滥调和模式化的语言，并以此沾沾自喜地将自己称为“业内人士”，这是他所不能容忍的。在他看来，一名合格的游戏记者和编辑不光是仅仅将眼光盯在游戏上，应该更多地去挖掘一些深入的东西，要站在第三者的角度上，对那些真正的业内人士做出报道，例如他们的成名之路等等之类的内容。

有时候我跟同事们开玩笑，我们的“黄金眼”（杂志上每期都会对当时的热门游戏做出简短的评论和评分，字数大概200字左右）其实可以做一个自动生成器，填入相应的关键字，而其他部分可以综合杂志这几年的黄金眼文本自行生成。虽是一句玩笑话，但是从一定程度上暴露出大卫所提到的“陈词滥调和模式化的语言”。的确，从评论的角度来讲，在200字的范围内，对无数游戏做出言简意赅的评论，的确在很大的可能性上会出现重复以及模式化的东西，比如我举个例子，这是在我们使用的“黄金眼编辑器”里的范文：

画面保持了较高的水准，不过到游戏后期给人略有下降的感觉。而音乐则回到了前代的风格，实在太棒了。除了少量任务是必须让特定角色完成的之外，绝大部分时间是由玩家自由支配的。再加上全新的道具系统，可以说是这款游戏重复的乐趣就在于熟悉了流程之后找出一个最合理的攻略方案，再加上取消了道具箱，这对玩家的规划能力是一个非常高的挑战。游戏的隐藏要素比较少，这是让人很遗憾的地方。

读过这段文字，你能否看出这是对哪一款游戏的评论？我相信除了作者本人，谁也不能一下子看出这段文字描述的是什么游戏，而且，在这段文字的基础上，我略作修改，添加替换关键字，立刻可以适用在任何一款续作的游戏评论上。当然我不是去批评这段文字，我要说的是，有些问题的确是很难去避免的。所以，我们在关于黄金眼的写作上，曾经自我反省过，并对这种“八股文”的写作方式深恶痛绝，在杂志上制定了有关黄金眼评论要摈弃“画面音效操作”的三段式评论方法，例如我自己对于《黑客帝国：尼奥之路》的黄金眼：

我实在无法忍受这个游戏哪怕再多一分钟！它比前作《重临矩阵》要好那么一点点，仅此而已了。且不说游戏开场阶段那些莫名其妙的训练关卡，也不说游戏画面那支离破碎的“梦幻”效果，我只求游戏在打斗的时候起码让我知道在打谁吧？100个史密斯，无论对于PS2或者是玩家来说，都太多了，我想说，我受够了！

我个人比较欣赏美国编辑评论游戏的语言，辛辣刺激，敢说敢为，言语幽默。这也是目前我们编辑所比较缺乏的，很多时候我们太过保守和循规蹈矩。上面的这段文字，同样的200来字，非常突出重点地把游戏的特色或者说缺点暴露无遗，关于画面和操作的评论也包括其中，文字上也有够“狠”。这里是以黄金眼为一个例子，我要在以后的工作中逐渐要改进的地方还有很多。

美国GameSpot的编辑鲍勃·柯莱克（Bob Colayco）针对大卫的言论发表了一篇针对性的回击文章，他认为游戏记者职责就是在于报道游戏，而不应该太多关注一些八卦的东西。这个言论和钱钟书老爷子的“下蛋的母鸡”理论有些类似，鲍勃甚至认为：“当人们对被他们捧起来的明星及其流言的热衷程度大于对产品的喜爱程度时，这个娱乐行业就差不多快完蛋了。”

在国内的游戏编辑中，我个人比较欣赏的是《家游》的大狗，相信这个人在很多游戏公司眼里算是“眼中钉”似的人物，他每期在《家游》上所制作的专题文章，比起其他杂志来，显得更加有深度以及时效性。他个人特立独行的行事风格和丰富的个人经历让他在目前的工作岗位上游刃有余，他是那种对业界有着高度责任心以及对自己所从事的事业有着无比责任感的编辑，他算是整个游戏业界的财富之一。

而我所考虑的问题就是，是继续做一个被动啄食腐肉的秃鹰，还是做一个主动抓捕猎物的猎豹？

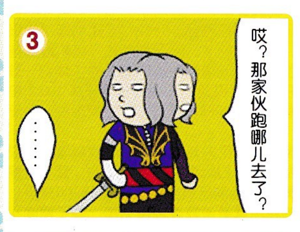
文章有点嘎然而止的味道，实在抱歉。



“纯洁”的精灵











两路夹击

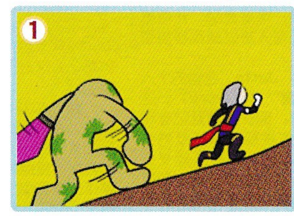


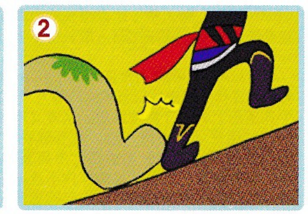


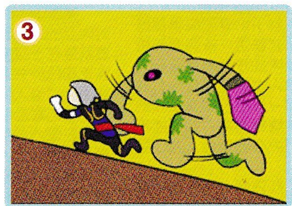


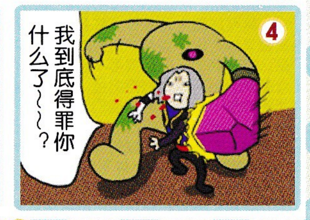


走路不小心



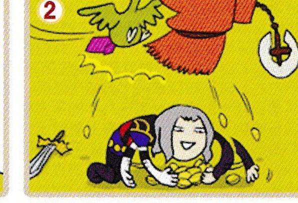




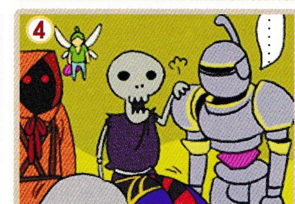


贪财





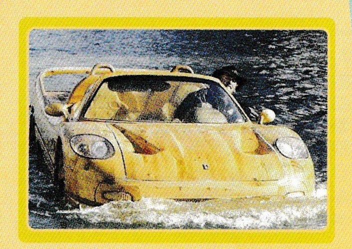






超强的木匠作品

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=139074 楼主：戦国某人 点击：337



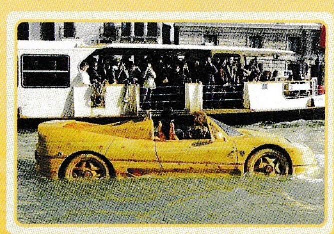






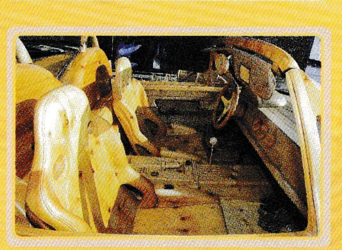






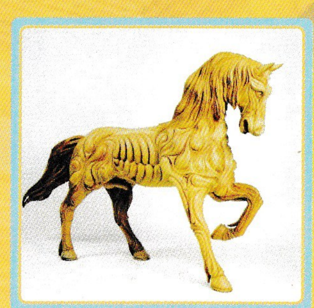














你是哪一种精灵呢？

楼主：昆仑　地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=12&id=149584

1、你觉得虽然女生的力气比男生小，但是女生的头脑想得比较仔细，所以也可以在团体竞赛中胜过男生？
YES——到第4题
NO——到第2题

2、每一次新学期开始的时候，如果你被同学们提名选为班上的干部，你不但不觉得不好意思，反而会很高兴的接受？
YES——到第5题
NO——到第3题

3、不上学的日子里，不管是跟朋友们游玩去、还是跟家人去郊游踏青，你都会仔细搭配出门要穿的衣服颜色及样式？
YES——到第5题
NO——到第6题

4、如果有一天你突然得到一笔奖学金，你会宁可买很多喜爱的饼干糖果请同学朋友们吃，也不想把钱存起来买喜欢的故事书？
YES——到第7题
NO——到第5题

5、如果当你学业成绩表现良好的时候，你会因此常常向父母要求要买礼物来奖赏自己？
YES——到第8题
NO——到第6题

6、如果你好不容易存够了钱，买了最喜爱的玩具或书籍，却发现另一个同学早就买了一模一样的东西，你会因此而觉得不高兴？
YES——到第8题
NO——到第9题

7、如果有一天你在放学的路上跟兄弟姐妹吵架，正巧却被同班同学看见了，你会觉得很丢脸而赶快跑开？
YES——到第10题
NO——到第8题

8、如果你现在身上拥有一种魔法，可以把自己变成大人、也可以变成幼稚园小朋友，你会宁可把自己变成大人？
YES——到第11题
NO——到第9题

9、如果你在举行自己的庆生会的时候，你会比较喜欢来参加的朋友们送你比较实用的书籍、文具、笔记本，而不喜欢玩偶、小饰品、亲手做的礼物卡片？
YES——到第11题
NO——到第12题

10、如果有一天你认识了一个很喜欢的异性同学，你会很想马上把心里的感觉告诉最要好的几个朋友？
YES——到第13题
NO——到第11题

11、认识新朋友的时候，当对方问起你的家庭状况、及在学校的成绩表现时，你会很大方的告诉对方，而不会觉得害羞或不愿意说？
YES——到第14题
NO——到第12题

12、你念书的时候常常都是一边听音乐一边用功，就算是准备考试的时候也一样？
YES——到第14题
NO——到第15题

13、你是一个很在意朋友说的话的人，如果朋友赞美你，你会一整天都很开心，而朋友如果说你坏话，你可能会气得不想再理他？
YES——A型
NO——到第14题

14、绘画课时如果要你选择画一种水果的形状，你会选择画可爱的草莓，而不会选择大大的西瓜？
YES——B型
NO——到第15题

15、如果有一天全班同学决定要一起吃饭庆祝老师的生日，吃饭的地点你会宁可选择麦当劳，而不是老师家？
YES——C型
NO——D型

【A型：火象精灵】

火象精灵的你，心里常常都是穿充满着热情的，无论对新同学或旧朋友，你都是扮演着照顾他人的角色，尤其一旦是你所认定的好朋友，你一定是把自己最好的东西都一起分享，一点都不会吝啬喔！

优点：遇到困难时不会想太多，所以不大会愁眉苦脸的，而且个性很直接很好相处，所以朋友就是比别人多。

缺点：比较缺乏耐心，常常无法专心做一件事，而且脾气好像也不怎么好。

幸运颜色：红色　黄色。

【B型：水象精灵】

水象精灵的你，平常看起来就是柔柔顺顺的，跟朋友相处在一起不太会有什么自己的意见，所以大家最喜欢跟你交朋友，而你也是哪种比较会依赖家人、依赖朋友的人喔！

优点：你是最好的听众，无论朋友有什么烦恼，你都是照单全收，所以特别容易有死党喔！

缺点：你私底下的个性其实是有点固执的，只要是你所不欢的事情或东西，你根本连碰都不想碰。

幸运颜色：白色、深蓝色。

【C型：风象精灵】

风象精灵的你，有着比别人更灵活的头脑喔，你对很多新奇的事情都特别有兴趣，可以说是兴趣广泛呢。你喜欢结交各种朋友，越是稀奇古怪个性的人，越能够跟你合得来喔！

优点：个性爱好和平，即使跟朋友意见不合也不会吵架，而且脑筋动得快，很容易赢得好人缘喔！

缺点：你的脑子里有许多的幻想，但是常常只会说不会做，不切实际的个性会让自己不容易进步喔！

幸运颜色：紫色、淡蓝色。

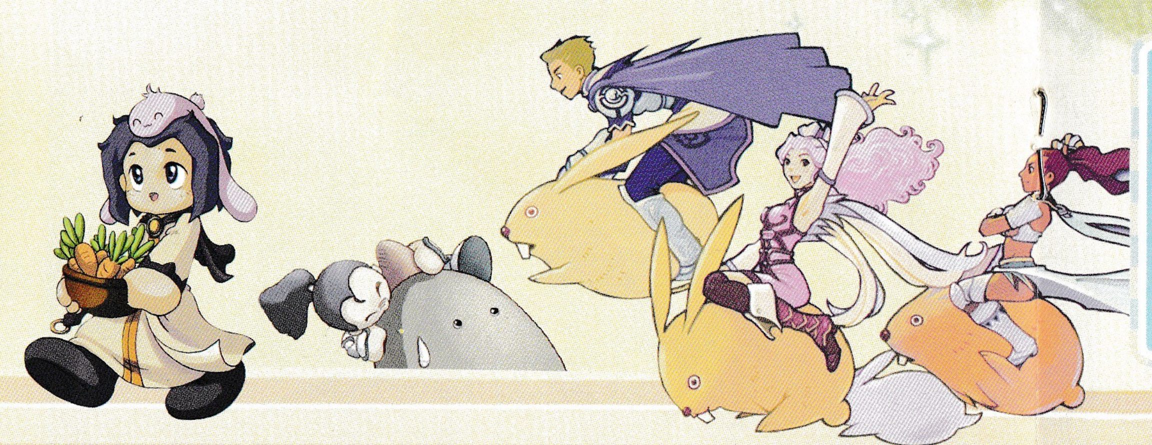
【D型：土象精灵】

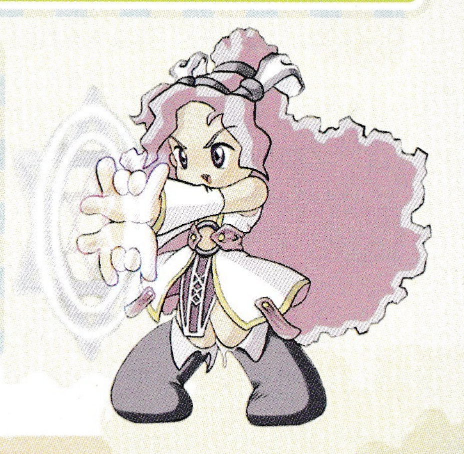
土象精灵的你，个性就是比别人脚踏实地，只要是你定下的目标，你一定是勇往直前的。只要朋友对你好，你也一定会相对等的回报，非常有耐心的你，是最容易成功的喔！

优点：你待人处事就是稳稳定定的，自己就会要求自己，所以不大会让自己犯错，需要帮忙的时候找你就对了！

缺点：个性上有时候容易太固执了，一旦是你认为对的，就不太容易受别人影响，常常会被骂小顽固呢！

幸运颜色：绿色　咖啡色。





观《海上钢琴师》有感

楼主：kabady　点击：938

有幸看到这部影片，是一次偶然。那是一个星期六的早上，醒的很早，百无聊赖之下便拿起电视遥控器胡乱搜寻。忽然，一阵优美而宁静的钢琴声让我的手指停止了活动，电视的画面因此定格在中央6台。没有我熟悉的明星，也不是我所感兴趣的题材，但单凭那沁人心神的音乐，就把我稳稳吸引住了。

剧情：本片的剧情有点脱离现实，但又不会让观众觉得别扭，反而更能顺理成章地表现导演想要表达的意思。但总的而言，本片在剧情方面并未着墨太多：主角1900是出生在轮船上的孤儿，是天生的钢琴大师，他一生从来没有下过船，能够在别人因晕船而吐得一踏糊涂的时候闲庭信步。他生世凄凉却用钢琴征服所有人，他经历两次世界大战却不以为意，他能选择与船共亡却不能为了深爱的女人登上一次陆地！可以说，这样的剧情很难让人坚持把片子看完，但幸好构成一部优秀电影的元素不止剧情一个。我能理解导演的意图，一部片子如果在剧情方面花的心思太多，那么观众的思想就只会跟着电影画面不停跳动，根本没有时间去体会其寓意，也无暇静下心来回味影片中的精彩，这并不是一部艺术片希望看到的情况。所以，导演在貌似苍白的剧情中添加了许多元素，比如上述的音乐，比如一些能加强影片寓意的小插曲等，更重要的是，他给我们留下了思考的空间、共鸣的时间。

寓意：一部影片的是好是坏我认为最重要便在于寓意。无的放矢、哗众取宠的片子票房再好，也只能是昙花一现，只有寓意深刻、感人至深的影片才能长存于观众心中。《海上钢琴师》在这方面无愧于优秀影片的所有要求。主角1900从出生到死的那一天，从未下船，无论他琴弹得多么出神入化、多受观众喜爱，无论他心里多想再见到自己心爱的女人，甚至死亡将近，他仍然寸步不离。我认为导演在这过程中想表达两样东西：第一，他想用1900这一个出生贫贱却对钢琴无师自通、天下无敌的孤儿，来讽刺那些社会名流。因为钢琴的价格昂贵，弹奏钢琴更需要一定的修养，所以生活在最底层的穷人们自然不会涉足，而导演托纳托雷正是利用这种反差，来对那些向来趾高气昂的贵族们进行一次无声的、有力的反击。这种思想我们在影片不难发现。比如当1900和爵士之父决斗时；又比如1900在为贵族们演奏后，经常又跑到贫民仓为穷人们免费献艺。第二，也是这部片子寓意的中心——对整个世界不满。1900曾有一次下了决心下船去寻找他的真爱，担当他走下甲板时，望着那无边无际的大地、望着那高耸入云的高楼，他却步了。因为他在陆地上找不到他在琴键上所能找到的尽头。他知道，外面太多的尔虞我诈，太多的不公和悲剧，他适应不了，也没用勇气，所以他宁愿一辈子在船上、甚至宁愿死，也不愿踏足这片虚无飘渺的土地。导演借助1900这样一个带有传奇色彩的人物向整个世界哭诉，正是我们这世界的肮脏、虚伪、复杂，害死了一个本来可以成为传世音乐天才的人，试问凡有些许感情和良知的人，又怎能不为之所动？又怎能不对我们所处的世界感到悲哀？心情又如何能继续平静下去？

音乐：毫无疑问，音乐在一部优秀的影片中占有非常重要的地位，音乐也是最容易将一个完全陌生的观众深深吸引的秘密武器。诚然，将钢琴作为一部片子的主题，虽然可以名正言顺地将音乐贯穿整部片子，但万一没有拿捏好“度”，就很容易让人反感。幸好，导演托纳托雷功力深厚，让片中的钢琴变成了他手中的如意金箍棒。好几次，我都会与片中的琴声产生共鸣，激起心灵的一层层波浪，情到深处时，还会莫名其妙地落泪。特别是主角1900那首《playing love》，真的可以彻底唤醒你对真爱的感觉——那种甜蜜中夹杂着苦涩、幸福中又夹杂着泪水的感觉，不知不觉地，你的眼泪便会夺眶而出。另外不能不提的还有1900和爵士之父的那场大战。那虽然是场用钢琴做武器的战争，但比真刀真枪更让人揪心刺肺，在那剑拔弩张的气氛中，透出那么一种节奏无常而又变化多端的音乐，真叫人不能部为此场面暗中叫好。一部可以让一个音乐文盲翻看数遍的钢琴影片，由此可见它音乐的过人之处。

演员：本片的演员我个人并不熟悉，但个人感觉主角1900的演技过于不温不火，稍微缺乏表现力，但或许正是他这种表演方式，才更能将1900的独特气质给反映出来吧。

最后还是建议大家认真看一下此片，最好还能将电影的原声音乐收入囊中。

MUSIC in the rain ——Present from plum rains

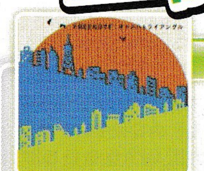
策划&文 AC米男



我国长江中下游地区，通常每年六月中旬到七月上旬前后，是梅雨季节。天空连日阴沉，降水连绵不断，时大时小。所以我国南方流行着这样的谚语："雨打黄梅头，四十五日无日头"。

连绵持续的阴雨，散发着初夏的味道。"黄梅时节家家雨，青草池塘处处蛙"，细雨中淅淅沥沥的江南，就连一切无关紧要的声响也有了诗意。

本期我们就特别挑选了一些适合这个时节聆听的音乐，希望这些音乐能伴着雨声，为你送上一道精致的初夏甜点。



雨模样

演唱：FREENOTE

3个1980年出生的年轻人组成的一支乐团，现在隶属于玩具工厂（TOY'S FACTORY），他们分别是坂本昌之（吉他手），秦千香子（主唱&钢琴）和太田真豪（鼓手）。去年夏季档，那部雷死人的深夜日剧《BOYS美型专家》的片尾曲《HOME》就是他们的作品，虽然剧集很烂，但也不能抹杀他们的音乐带给我们的新鲜感。这首《雨模样》同样在收录在他们去年的第2张专辑里，"要下雨的样子"到底是怎么个状况，大家还是在音乐中找答案吧。



雨音

演唱：小野大辅



一部《凉宫春日的忧郁》让很多人记住了小野大辅这个名字。而以专业歌手身分出碟的他还并不常见，作为声优半转职的歌手，可以说有利有弊，就像演惯了舞台剧的演员要叫他突然去接拍影视作品一样，先天的条件固然重要，但是如果跳不出以前那个圈子也很难将现在的事情做好。好在小野大辅自己拿捏得还算合适，歌曲的演绎也不过不失，加上词曲质量都比较上乘，所以这张单曲也值得一听。



雨天

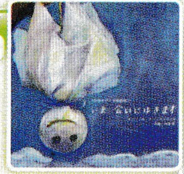
演唱：aiko

《雨天》是aiko于2003年发行的个人第12张单曲《蝴蝶结》里的C/W歌曲。天空开始变得怪怪的，有一道微弱的光，透过云层的缝隙依稀可见，远处的雷声渐近，就好象还差1米就要出大事一样，祈求神灵告诉我让这一切停息的方法。到最后，虽然雨倾盆而下，但是泪水却停止了，还是让我们期待着以后在什么地方能够重逢吧。

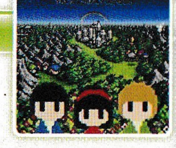


离别之雨

演唱：妹尾武



收录在日剧版纯爱三部曲之一的《现在、很想见你》电视原声带中。预定到20岁的蛋糕，留下的一封封温暖的信件……还有那片种满向日葵的田地。佑司故意将晴天娃娃倒挂并祈祷着妈妈永远不要离开，但是雨季过后，画册的最后一页，妈妈却不得不回到亚凯布星。尽管如此，她也会在那个充满回忆的星球，为佑司和小巧默默祝福。



Rain

演唱：YMCK

超可爱的Magical 8bit Plug！如果你是从红白机时代一路走来，请一定不要错过！成立于2003年5月，被称为日本Electro Pop救世主的YMCK，由栗原みどり，除村武志和中村智之三人组成。怀旧复古的电音，加上女主唱可爱的唱腔，一种极富实验精神的有趣小调就这样形成了。8bit的音效被包装得温暖而时尚，在如此有限的制作条件下，他们仍然可以把单调的音乐素材变得丰富多彩，成员们深厚的音乐功底可见一斑。



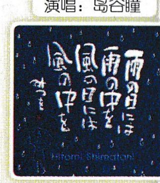
爱的小伞

演唱：Tegomass

Tegomass是由杰尼斯人气偶像团体NEWS的两位成员，手越象也和增田贵久结成的一支和声组合。这首《爱的小伞》收录在他们的第3张单曲里，搭配了4月新番动画《新安琪莉可 Abyss》的ED，是一首雨天的抒情歌曲，唱出了在小伞下谱出的纯纯恋情。PV中，两人更是化身成爱情的小天使，为有情人降下及时雨。同时，这张单曲还在发行首周后获得了日本公信榜的冠军。

雨日 雨中行 起风 行风里 feat.GooF from SOFFet <SMOOTH RAP version>

演唱：岛谷瞳



好长的歌名orz，这是和rhythm zone厂牌旗下的二人组合，SOFFet的成员GooF合作的版本。也是结合相田Mitsuo（相田光男）的致敬企划，歌词便是由这位日本国宝级书法家兼诗人亲自操刀填写，这样的跨界合作展现了一种不同以往的音乐性。音乐录影带更是为歌曲量身打造，房间里，翻阅书籍的随性；庭院中，撑伞漫步的惬意。仿佛这风雨来得恰是时候，在灵动的旋律中，真想跟着她翩翩起舞。

游戏城寨

游戏·网络·音乐互动志

【赠阅版】

2008.7

白夜语：以下文字写于北京时间2008年7月15日，2008年E3展微软展前发布会公布《最终幻想XIII》跨平台之后，本人心情此时尚未平静，言语之间也许有些偏激观点，故在这里加上一句"本篇文字仅代表白夜个人观点，与本刊立场无关"。

壮士悲歌名已灭，恩怨忠奸叹倒戈



文/白夜

前几日刚刚同UCG的火云、晴天等人一起去电影院观看了《赤壁》的首映。之前火云同学对本人此举曾一度持不解态度，就影片质量来说，之前《变形金刚》、《尼斯湖水怪》等本更应该去影院里体验的影片我一次都没去过，为何相比之下素质可能会有所降低的《赤壁》本人却一呼即应呢？其实皆是因为笔者对三国题材的偏爱而已。作为一个玩游戏已经有十多年时间的玩家，从最早街机厅里的《吞食天地Ⅱ 赤壁之战》一直到现今拥有超高人气的"《真·三国无双》系列"，本人接触的三国题材游戏可以说为数不少，而彼时也曾痴迷到为了玩好三国题材的游戏去精读历史名著《三国演义》以及《三国志》，以求了解到哪些人武力强、哪些人智力高，从而被那个群雄割据时代的故事所深深吸引住，一度可以对所有细节倒背如流。

关羽，几乎被神话了的三国时代著名将领，曾有"武圣"的称号，干仗自是没得说，人品也是好到人见人爱。"温酒斩华雄"、"斩颜良诛文丑"、"千里走单骑"以及"水淹七军"、"刮骨疗伤"等等三国故事中的好戏皆是关二哥亲手操办，闻者大声叫好的同时二哥的形象在三国迷中也逐渐高到了一个不可估摸的高度，可以说关羽就是"强"的代名词，是无数三国迷的最爱。笔者对关羽也是带有一种偏爱的，无论什么三国题材的游戏中总是给予此人重用。不过须知如此强大的人物也有战败归西的一天，也就是人尽皆知的关云长走麦城了。其实在白夜当初读三国的故事时是非常接受不了关羽之死的，如此强悍的人物在故事中段就死掉那后面还怎么看啊？而且相信接受不了关羽之死的不只是本人，做游戏的那些厂商也是，大部分三国题

材游戏在故事发生到麦城这里时并没有强制关羽死掉，或者根本不做这段就糊弄过去了，笔者印象中PC版的《三国志 孔明传》当时是设计成在麦城之战强制让关羽死掉的，所以那时我队伍中最高级别的人就这样消失了，这个没人情味的游戏之后我就再也没碰过，虽然后来得知是有避免关羽死掉的方法的。

关于关羽的死，有一个问题则是责任在谁。有人说关羽太狂，打了一些胜仗后就有些目中无人了，不管手下如何将险恶条件禀报都是以一句“纵使那样，我又何惧”来应答；有人说是东吴阴险，突袭导致；笔者则是认为关羽虽败，但本不致死，关键则在于后院起火——傅士仁和糜芳的临阵叛变，导致二哥被围之际无处可躲，才有了之后被擒被杀的事件发生。所以整件事，笔者最恨的是这两个临阵倒戈之人。

到这里，白夜也就不再往远扯了，现在希望各位看官们发挥一下你们的想象力，对号入座一下，看看是否合适：SCE——关羽，Square Enix——傅士仁和糜芳，微软——东吴。三家厂商可以说就在2008年的E3展上上演了一出“走麦城”，只不过此时还没发展到SCE已经被微软所败的场景，仅仅是已经到了SCE被微软偷袭，正准备班师回朝时却发现守城将领Square Enix已经临阵倒戈了而已，后面的剧情还有待发展。

据后来笔者询问当时在洛杉矶的UCG编辑多边形前辈得知，SCE在微软发布会之后是对自己的发布会进行过内容上的调整，这样做出临时的调整让很多人一头雾水，不过虽然对调整的具体内容无法得知，但基本可以确定的是，临时调整就是为了应付紧急事态，而既然是“紧急事态”就代表SCE事前对于Square Enix社长和田洋一微软展前发布会上宣布曾经的PS3独占游戏《最终幻想XIII》跨平台至X360并不知晓，所以微软这次“突然袭击”可以说搞得非常漂亮，让所有人都有一种措手不及的感觉。笔者清楚地记得，北京时间7月15日凌晨，在被微软的Don Mattrick以长时间声调几乎不改变的演讲弄得昏昏欲睡的笔者在看到和田洋一下台又上台拍了一下Mattrick的肩膀时，瞬间一种有大事要发生的预感便将困意全部驱散，而接下来大屏幕上那个飞空艇出现时，笔者的心几乎都跳了出来。人生的大起大落太快，实在是太刺激了！

PS3发售将近两年，虽然如今销售势头在渐渐转好，但依旧一直在三方竞争中处于垫底地位。本届E3展的展前发布会上，微软和任天堂按惯例展示各种数据时PS3依旧占据着各项对比的最短那条图示，笔者都不免为索尼这家业界老厂有些挂不住面子。《GT赛车5》等大作以及HOME等许多构想的难产，原本PS系独占的作品被微软一个个挖走，曾经宣布的如《忌火起草》等独占作品变相地出在其他主机上，索尼确实困难重重，有些关羽被困荆州的意思，但毕竟是业界老厂，之前如何处于劣势时都可以抱着《FFXIII》PS3平台独占冲着微软、任天堂喊上一句：“纵使你花样百出，大作发售，我又何惧？”而如今SE的临阵倒戈，SCE则已经被送到通往残破麦城的路上。

其实客观并理性地分析此事，一句“商场上没有永远的朋友，只有永远的利益”足矣，不过那实在没什么意思。此刻，那些被SE“独占宣言”搞得心情复杂的玩家是无辜的，他们改变不了什么，只能接受背叛，如同数年前相信《生化危机4》NGC独占的玩家，我们不如就给些空间和宽容让他们骂骂发泄一下。笔者只是希望那些喜欢发布“独占宣言”的厂商，想想你们的用户，保证不了就不要再说什么大话，不要再伤玩家的心了。

笔者一直认为，游戏圈有激烈的竞争是好事，越激烈的竞争才越能刺激游戏圈整体进步，才越有意思。SCE如今的局势虽然已如无路可去的关羽般走在通往麦城的路上，但那毕竟是关羽，有足够的能力突围，SCE也毕竟是在游戏圈风云了多年的业界老厂，不能说就没有翻盘的机会，也许他们手里还有王牌没有亮出，笔者真心希望SCE不要像关羽一样就此名灭，将来说起只能引起玩家一阵感叹而已。Square Enix方面，虽然可能会通过《FFXIII》的跨平台获得更多的利润，但在玩家心目中的形象势必已不如前，也难怪网络上很大一部分玩家称之为“毒瘤”了。

2008年7月15日，连续两次缩小规模的E3展上爆出了游戏圈这么多年来最大的一条消息，牵动了无数玩家的心，有人欢喜有人忧。白夜通宵守在网络前，有一种见证历史的感觉。清晨6时许，将第一天E3的新闻基本在城寨的网站上报道完毕后，白夜怀着复杂的心情准备回家休息，出了编辑部，发现太阳刚刚升起，照得天边的云笼罩着一层红色，甚是漂亮，突然感叹虽然今日升起的太阳与往日没什么区别，但游戏圈却已经进入了一个新的格局。急忙掏出随身携带的相机拍了下来，以此刻纪念《FFXIII》的“only for PlayStation3”，享年两岁。





文编 白夜

我只在乎你

——由《最终幻想XIII》的跨平台说开来

E3 2008之前的游戏业界，任天堂凭借自己独特的战略使得Wii和NDS一路高奏凯歌，自己稳坐在老大的位置上看着微软和索尼拼得你死我活。微软和索尼两个走同一路线的厂商则是针尖对麦芒，你来我往一直处于一种僵持状态，数据上看虽然在欧洲和日本市场PS3已经占据了优势，但北美市场却依旧是X360的天下。E3 2008就在这样的局势下开展了，虽然事先猜想三家肯定都会借这个机会亮出王牌来使自己在竞争中处于有利地位，但估计谁也没想到微软在发布会的最后真的会请出本应该为PS3扛旗的《最终幻想XIII》，可以说这个消息瞬间让本届E3剩下所有的消息都只能在“E3 2008轰动榜”第二名以后寻找自己的位置了，即使之后的创意《Wii Music》以及霸气十足的《战神III》也丝毫没有抢得《最终幻想XIII》跨平台的风头。

而轰动过后，此次《最终幻想XIII》的“叛逃”引起的更多是思考，由此次跨平台可能引发的游戏圈格局变化、发展趋势变化、后续的“雪崩效应”、以后是否还会有第三方独占游戏推出以及SCE是否还有手段来对抗微软等等，这些问题都在玩家群中引发了一股讨论热潮，几天下来游戏城寨论坛的业界综合区人满为患，各种观点层出不穷。所以本期白夜就制作了一期“城寨茶馆”的《最终幻想XIII》特别号，就这些问题大家坐在一起畅所欲言一下，发生了这么大的事，很多人有话要说。



话题一

第三方推出的“XX独占游戏”还会不会出现？

游戏圈三大硬件厂商的竞争，最有力的竞争武器毫无疑问就是第三方软件开发商所推出的“独占游戏”。



顾名思义，“独占游戏”就是想玩到这个游戏，你就必须买我的主机。而事实上为了玩一款游戏去买主机的玩家着实不在少数，“独占游戏”是可以大幅度提高主机销量。而作为“独占游戏”，软件开发商付给硬件厂商的权利金相对就要比跨平台要少，举个例子，如果一款软件的开发成本是10亿日圆，跨平台要卖出50万套才能回本，但独占只要卖出20～30万套即可回本，这就是为何有厂商愿意独占某一平台。但独占同样也要冒很大的风险，因为独占的销量必然不如多平台推出的高，所以“独占”是个有得有失的决定。

在这次次世代家用机的竞争中，随着日本游戏市场的萎缩，日厂的第三方独占游戏频频受挫，已经出现得越来越少。对于第三方软件开发商而言，押哪个硬件商也是一件很有风险的事情，在《最终幻想XIII》的PS3独占期间，相信不少厂商是看着Square Enix行事的，这次《最终幻想XIII》的跨平台消息一出，之前那些坚守“XX平台独占”的厂商是否还能坚持下去？



【大家看法】



《最终幻想 XIII》跨平台标志着第三方作品独占的时代已经彻底成为过去，也许将来微软坐了天下还会恢复。

索尼好像挺措手不及的，而且据传连发布会内容都临时调整了(还导致《战场的女武神》播放失误)，PS3 无疑失去了在美国地区普及的一个很大的动力。SCEA 的老大 Jack Tretton 在 E3 之后接受采访，针对《FFXIII》事件说“我想‘失望’是比较合适的措辞，还谈不到吃惊或者认为这件事情原本是可以避免的(I guess disappointed is clearly an appropriate term. Surprised or consider it to be something that's avoidable? Probably not so much.)”，唉……说得好伤心啊。还有一句“我想微软把大部分钱都拿出来惠赠给第三方了，厂商们会说：独占没有足够的盈利维持开发啊。以后要赢得第三方独占作品会越来越困难。(I think Microsoft has spent the majority of their money on trying to curry favor with third parties, I think software companies look and say, 'There's no check big enough for us to do exclusive development.' I think it's going to be harder and harder to have third-party exclusives as we move forward.)”，那意思是不是“日子越来越难过啦，我也不知道以后该咋办。”

——《游戏机实用技术》编辑 泰坦



《最终幻想 VII》让世界知道独占的力量。

《最终幻想 XIII》让世界告别第三方独占。

SE 不声不响地让世界跟着他转，他以后可以继续肆无忌惮地在各种展会上拒绝记者拍摄。

——《游戏机实用技术》编辑 多边形

软件制作成本如此之高，硬件商给第三方的独占利益达不到双主机发售所创造的营业额利益大，X360 总销售量比 PS3 多不了多少，PS3 现在全球一周销量也多不了 360 很多，就算 PS3 可以超越 X360，两台主机的销售量基数已经很大，双方各没有明显优势。如此一来，第三方就没有选择余地，只能双平台推出达到利益最大化，《生化奇兵》、《信赖铃音 肖邦之梦》、《失落的星球》、《灵魂能力 IV》、《横行霸道 IV》以及这次的《最终幻想 XIII》，数之不尽的跨平台大作已经证实了这点。我相信《薄暮传说》这样的作品移植 PS3 甚至是《MGS4》移植 X360 都不是没有可能的，我先不说下代主机会有这种情况，现阶段主机销售情况已经决定不可能有主机压倒性胜出。第三方独占作品也许只能成为一种美好的愿望了。

——游戏城寨网友 smartcjj

而看过几位朋友的看法后，白夜还摘取了来自显卡厂商 NVIDIA 的网站 nzone 的一则消息与大家分享。

就在截稿日前夕，NVIDIA 的网站 nzone 同样对《最终幻想 XIII》的跨平台事件进行了报道，而与众不同的是，nzone 的这则消息则还认为《最终幻想 XIII》会推出 PC 版。消息中指出，“包括《最终幻想 XIII》在内的很多 Square Enix 新游戏都是使用基于 PC 平台的水晶引擎开发的，这种开发工具可以使开发人员更容易地制作多平台游戏。目前这个游戏是以 PC 为基础开发的，已经可以实际运行。而眼下他们还在根据其他平台的特点对游戏进行调整，而使游戏可以顺利在 PS3 以及 X360 上运行。”

从这些言语中我们几乎可以理解为《最终幻想 XIII》是在从 PC 上往 PS3 和 X360 上进行移植工作，笔者想这也许就是《最终幻想 XIII》为何跨平台的原因之一了。与之前大不相同，已经有更方便的游戏开发工具提供给制作者，使其在 PC 上进行游戏的开发，而且跨平台所要做的工作也相对以前减少或者容易许多，所以软件开发商也就没有必要抱着“独占”不放了，而时下 PS3 和 X360 确实没有哪方有压倒性优势，跨平台理论上要比独占得到的利润更大，所以第三方以后也许真的会越来越少推出独占作品了。

电视游戏史上的三大“叛逃”

《FFVII》叛逃事件
——无奈的革命

1996 年初，一个暗流涌动的年份。一方面刚刚上市一年的 Playstaion 主机上尽管软件阵容丰富却缺少大作支持场面，而 N64 的销售情况只能用惨淡来形容，另一方面各大第三方厂商在次世代局势尚不明朗的情况下纷纷将看家大作在更为成熟的 SFC 上推出。就在玩家纷纷翘首企盼原本公布于 SFC-CDROM 的《FFVII》终将花落谁家时，1996 年 2 月 29 日，SQUARE 终于在东京召开大型发布会，坂口博信宣布公司正式加入 PS 软件开发阵营，并在会场上公布了《最终幻想 VII》的演示 Demo。这次事件最终导致了任天堂第三方阵容的崩溃和任天堂游戏帝国的瓦解。平心而论，S 社的这次叛逃纯属无奈之举，自身经营状况的恶化、SFC 步入末期、PS 相比 N64 更适合 RPG 的硬件环境、任天堂的压榨和 SONY 的拉拢……所幸的是，玩家最终玩到的《FFVII》是一部革命性的巨作，无论素质还是销量都宣告了 RPG 游戏次世代的正式来临，大容量 3D 游戏从此成为业界的主流。



今天你叛逃没有？

文 hopy

在我们讨论叛逃之前，首先要搞清楚独占是怎么回事。在早期的 TVgame 业界是没有跨平台全机种这一类说法的，因为各个硬件平台之间差别巨大，而且由于开发工具的落后，光是要百分之百发挥一个平台的所有硬件机能就需要投入大量人力物力财力，想移植到别的家用机上实际上是很困难的事情。这种情况直到 PS 时代中期才出现变化，随着机能差别不大搭载媒介相似的 SS、DC 等机种的推出，移植游戏的成本得到控制，厂商为了照顾不同平台玩家的需求，也为了多赚一笔，才逐渐开始进行游戏的跨平台移植工作。到了次世代大战的年代，开发工具进一步开放和技术的不断更新，以及知名大作玩家群造成的“羊群效应”才正式让其成为业界两大现象。不过在大部分情况下，欧美厂商都是很“厚道”地全平台，即使因此部分降低游戏品质也无所谓，而日本厂商则喜欢通过“独占”向第一方讨价还价，构成了一个很有趣的现象。

当年《最终幻想 VII》的叛逃事件，实际上是综合了天时地利与人和各方面因素的结果。在《FFVII》之前，Square 在 SFC 上推出的众多 RPG 大作限于机能都是以 2D 的形式，即便如此这些作品也都代表了业界的顶尖水平，Square 在业界的影响力早已达到能够凭借自家作品呼风唤雨的地步了。可惜的是任天堂并未意识到这其中潜藏的危机，一方面在设计新主机 N64 的时候坚持继续采用成本高昂容量低下的卡带以牢牢控制发行权，同时将之前大张旗鼓的 SFC-CDROM 撤销，这对于擅长制作需要大容量媒体的RPG 游戏的 S 社来说无疑是一个很不好的决定；另一方面，老任对第三方的态度愈加苛刻，竟然出现将 S 社的大作《圣龙传说》强行压货造成其亏损 34 亿日元的情况。而索尼此时伸来的橄榄枝则无疑于火上浇油，且不说双方幕后达成了怎样的金钱交易，单单 PS 主机强大的 3D 处理能力和数百倍于卡带容量的 CD-ROM 就足以成为 Square 打造完美 RPG 游戏的梦幻主机。在 1996 年的叛逃宣言后，Square 摆脱任天堂桎梏一跃成为业界一流的顶尖制作商，以此带来的第三方羊群效应更让 SONY 从此取代任氏成为业界新霸主，而容量的解放也让无数日后被称为经典的游戏如雨后春笋般涌现。综合各方面因素来看，这次叛逃事件的受害者似乎只有保守专横的任天堂，而受益者则几乎是所有的游戏玩家和整个游戏业界。而 Capcom 的叛逃听上去就不那么史诗了，且不提之前被轮了又轮的《生化危机 维罗尼卡 · 完全版》，相信国内玩家讨论最多的应该还是让人又恨又爱欲罢不能的《生化危机 4》了吧。凭借“《生化》系列”国内超高的人气，当初三上同学狰狞地宣布以后将只在没有 D 版的 NGC 上推出续作时不知有多少好男儿泪流满面，虽然有许多铁杆为了《生化危机》初代复刻版和《生化危机 0》购入了这台主机，然而大多数囊中羞涩的玩家就只能从网上下载达人视频过过干瘾了。所以，当 2004 年末三上真司同志戴着墨镜宣布《生化危机 4》将于一年后在 PS2 上推出时，相信绝大多数国内玩家都是欢呼雀跃的，至于此后推出的 PC 移植版更是让广大“无机酸”笑开了花，种子发布当晚 60 万的连接数证明了这款作品的魅力，而对卡社来说这多出来的几百万销量也着实让当年的

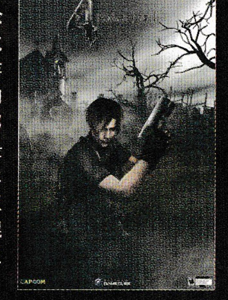


▲三上：“《生化危机4》要是跨平台我就把自己脑袋拧下来！”

电视游戏史上的三大“叛逃”

《生化危机 代号维罗尼卡》&《生化危机4》
——是金子哪儿都能卖钱

三上制作人吼一声“《生化危机 代号维罗尼卡》DC 独占！”玩家就屁颠屁颠奔到商店抱回 DC，于是世嘉和三上都笑着数钱，社长一看 DC 版销量那么低，塞了小三抹布再推出《维罗尼卡 完全版》，PS2 玩家都笑了。背后站着任氏老丈人的三上再吼一声“《生化危机 4》移植 PS2 我就退社！”，玩家又屁颠屁颠抱回 NGC，等游戏发售前一天 C 氏社长又来了：一年后推出 PS2 版，追加新内容，PS2 玩家又笑了。事到如今，Capcom 的独占宣言大家都当笑话来看了，而《生化 5》他们也终于没有信誓旦旦要在哪个平台上“独占”。其实说句实话，人家能一次次反过来把玩家当游戏玩儿也是因为游戏素质高，大家喜欢。不过话说回来，无论 NGC 还是 PS2 版《生化 4》，赶工的痕迹都明显存在，看得出来制作人最初是想走《生化危机 2》那样的两人路线的，可惜最终只能弄出个画面缩水的“Another Order”。至于 Wii 版，不嫌拿双节棍累的话还真的能算得上是“完美”了。



财报有所起色。虽然本作的PS2版和NGC版仔细比较起来画面缩水不少，尤其是即时演算的过场动画全部被换成预渲染CG成为广大“任饭”诟病的主要原因，这一缺陷最后在本作的Wii版上得到了弥补，而且Wii版居然也在销量排行榜上抢占了一席之地，令人在感叹老卡对本作敲骨吸髓榨干剩余价值的同时也不得不钦佩其作品的优秀。

而这次的情况大不相同了，Square自从和Enix正式结婚后便逐渐将《FF》和《DQ》两大系列“量产”计划发扬光大，除不断在各机种上推出各种外传性质的作品外，更是大手笔地将正统续作《DQIX》放到了史上销售最快的掌机NDS上。同时，比较近年游戏市场发展情况、作品独占和多平台的收益以及处于扩张海外市场的考虑，将《FFXIII》的美版跨平台到在北美相对占优势的X360上的决定无疑是有理有据的，另外相信微软在幕后起到的推动作用也不容小视。PS3独占的《MGS4》在发售一月后的销量官方数字是300万，而以X360为主要宣传平台的《GTA IV》则轻松达到850万，孰优孰劣一眼即可辨别。其实SE的多平台倾向在次世代伊始便已流露，根据各机种不同机能开发各种小品级外传性质作品已经让其尝到了甜头。至于Capcom自从把三上和四叶草工作室一干人等踢出局后更是一心一意做起了墙头草，这次全平台发售《生化危机5》在E3上当仁不让成为最受瞩目的游戏，优秀的素质加上系列众多的FANS让其在明年的成功指日可待。

前面已经说过，最早的独占是因为技术限制，后来因为大作的羊群效应以及第一方之间的竞争加剧，主机商们开始拉拢强力第三方将大作放在自家主机上“独占”以打击竞争对手，当然这其间少不了幕后交易，说白了就是钱的事情，例如臭名昭著的“生化独占系列”；那么既然卖都卖了第一回了，再卖第二回就容易得多。不像C社每次叛逃都是因为制作人眼光太烂选的主机净是二流货色不逃就要亏本，S社可是每每挑最畅销的主机，以利益最大化为前提。偏生遇上的是穷得除了钱什么都没有的Microsoft，花前月下花钱日下一拍即合的事情就这么干出来了，要知道两年前微软收留被SE踢出师门的坂口小胡子时候的大手笔还历历在目，现在直接把哥们娘家人都搞定了。却不知道当年S社振臂一呼大批第三方就呼啦啦奔索尼而去，如今SE拍一拍肩膀会不会又将历史重演呢？且引用LU网友一句玩笑话做个结尾吧：

“以后会有更多的游戏宣布PS3独占的——因为那样的话才能向微软敲诈一笔。”

for PLAYSTATION 3

话题二

《FFXIII》叛逃事件一出，接下来将会怎样？



PS3在游戏方面已经不占优，看微软的持续努力，估计未来PS3游戏阵容也不会占优，外围服务方面，微软是互联网的老祖宗之一，以Xbox Live的完善和未来与Windows Live结合的美好前景，索尼也未必拼得过。PS Home这东西……借用微软现任Windows部门老大Sinofsky的一句话：“产品能够如期推出，也是产品的重要功能之一。”Windows Vista因为所谓的完善功能延期三年，微软不堪重负，发售后那些超前的东西没受到几句赞扬，反是饱受兼容性问题的困扰，我觉得PS Home正在走Vista的路。不过，凭借PS2留下的人气和蓝光电影优势，索尼还是不会留给微软太多机会发展，PS3全球范围内赶超X360销量仍有希望，但取得PS2那样的佳绩是没戏了。

——《游戏机实用技术》编辑 泰坦

电视游戏史上的三大“叛逃”

《怪物猎人3》——挑战一切底线

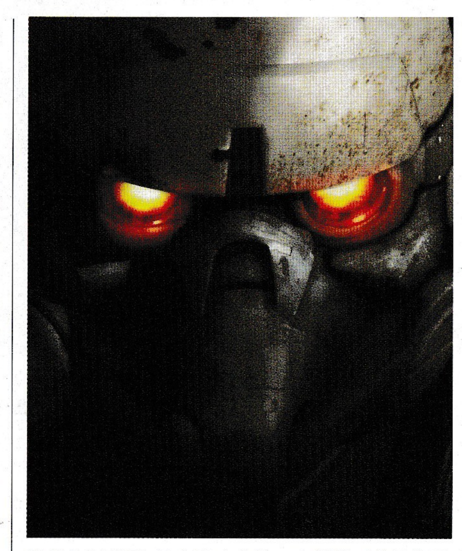
2007年的TGS，众多的大作都仅仅是浮出水面，波澜不惊。也许是嫌SE将《DQIX》扔到NDS上还不够震撼，也许是觉得《COD4》这种东西也能移植到NDS上简直是奇迹，也许是任氏主机的吸引力实在是太大，总而言之，在PS2上起家，在PSP上发迹，已经成长为能够带动平台硬件销量的次世代新宠《怪物猎人》，在叫嚷了一年多“PS3独占”后，再一次发挥了墙头草的光荣传统（我不是在骂Koei，真的），在2007年10月10日，由任天堂社长岩田聪亲自上阵，大大咧咧将“Monster Hunter 3”上的PS3标志换成了Wii，还不忘口口声声强调“这是正统续作！”这次后来被称为“双十事件”的叛逃行为，再一次彻底将C社烙上了独占专家的印记。却不知从高端平台向低端的转移，究竟是进步还是倒退？



接下来8月份的SE个展“DKΣ3713”和2008年的东京电玩展未举行前还不好妄加定论，虽然在E3 2008上微软先拔头筹，但并不代表SCE方面就没有反击的招式。众所周知，E3的规模今年已经是第二次缩小了，E3举办前许多厂商纷纷宣布不再参加本次展会，而参加的厂商也都多少有所保留，微软此时反其道而行，在E3公布了《FFXIII》跨平台这个天大的消息可以说确实起到了很好的效果，打得SCE措手不及，甚至对发布会进行了调整，这证明SCE方面本没有为这届E3准备什么惊人消息，他们也许是留了一手准备在东京电玩展时打本土战也说不定。此外8月的SE个展“DKΣ3713”上也许又有会影响到PS3的大消息公布，SE目前当红少帅野村哲也在日前接受采访时表示，在“DKΣ3713”上公布蓝光版《最终幻想VII 再临之子》的发售日时会同时公布另一个大消息，会不会和PS3有关呢？我们拭目以待。

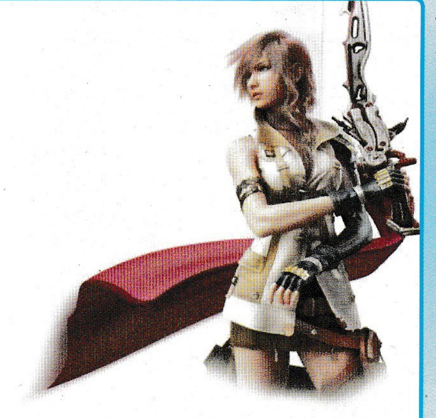
——游戏城寨网友 solowing

我想SCE以后会一直加强第一方游戏的开发，近年来他们也是这样做的，其实这在当下是一条正确的道路！他们的对手是微软，微软有什么？有钱！为了一个《GTAIV》的资料片就可以随随便便扔个5000万，我想这在电视游戏行业中也只有他们办得到了。所以，和微软硬碰硬地抢第三方是没有胜算的，说什么商业社会，诚信为本！这些只是课堂上的理论而已（当然，个别厂商还是值得尊重的，比如Konami）。所以，SCE学习N64时代的任天堂是非常正确的！想当年任天堂被所有第三方遗弃的时候，凭着超强大的本社力量，硬是扛起了一台主机，那时候的任天堂非常值得借鉴！目前PS3的第一方大作也不少，《杀戮地带2》、《GT赛车5》、《战神III》、《抵抗2》、ICO小组传闻中的新作、还有充满创意的EYETOY、《小小大星球》等，我相信在今年的TGS上，SCE还会有更多的第一方游戏公布。再说，现在的SCE在第三方支持力度方面可比那时候的任天堂有力度多了，虽然没什么独占大作，但基本X360有的PS3也都有了，过分依赖第三方只会自取灭亡，PS和PS2时代的SCE靠着第三方把任天堂从业界王座上拉下来，但那时流行的就是独占，哪台主机独占的游戏多，就是胜者。但现在时代不同了，在这个第三方都纷纷跨平台的时代里，只有强大的第一方保障才能取得最后的胜利！



——游戏城寨网友 schoolbus

中国玩家调查



《FFXIII》跨平台对您购的机计划有影响吗？

可以说像《FFXIII》这样一款如此有影响力的游戏是完全可以左右一名喜爱此游戏的玩家的购机计划的，而本届E3上《FFXIII》跨平台的消息使得玩家们又多了一个选择。在PS3版的《FFXIII》（日版）会提前发售的情况下，《FFXIII》的跨平台会改变您的购机计划吗？

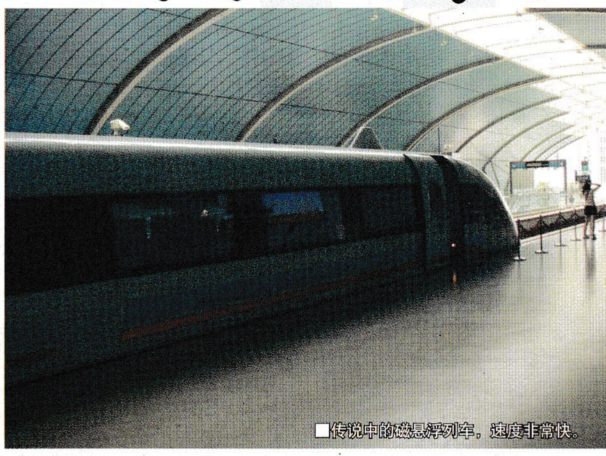
选项	比例	得票数
本来想买PS3，但知道《FFXIII》跨平台后决定改买X360	19%	199
《FFXIII》跨平台不会影响我的决定，依然会选择PS3	42%	428
本来就不想买PS3，这一消息更坚定了我的信念	25%	255
保持观望态度	14%	149

*本次调查截止至截稿日共有1031名玩家参加。

我和ChinaJoy有个约会
——一位外地玩家的ChinaJoy游记

文 Andriy47
文编 白夜

启程


■传说中的磁悬浮列车，速度非常快。

我是个喜欢跟大流的人，所以今年的暑假一向不喜欢出门的我选择一个人远行去上海参加2008年的ChinaJoy（以下简称CJ）。

说是一个人的旅行，其实只有在往返的路上是孤伶伶的一个人，而因为机缘巧合参加了游戏城寨组织的一个“CJ拍客团”，所以到了上海之后可以和来自五湖四海的玩家相互照应。由于拍客团要提前展会三天开会分配任务，所以我买了14号到上海的机票。14号上午，我便怀着激动的心情踏上了旅程，由于是第一次独自出远门，难免紧张，手里的机票都被汗水沾湿了半截。其实独行去CJ并不是我的原计划，本来盘算着和几个朋友共赴上海参加这次国内的游戏盛典，不料好友们一一变卦，他们的理由很统一——家长不准去！确实，作为一个普通玩家，能去异地参加国内最大的游戏展固然是好，不过旅途当中的未知是无尽的，这是一个复杂的社会，对于从来没有出过远门的我们，这何尝不是一个挑战，而更多的家长都选择放弃挑战，他们显然不愿意让自己辛苦拉扯大的孩子去感受旅途的艰险（好像说得有点过……）。总之，我最后还是说服了家长让我独自去上海闯一闯，毕竟自己也不是什么小孩子了。

在飞机上，看见不少中年人拿着小P打发时间，看来PSP已经被默许为旅程中消磨时间的最佳道具了。飞机起飞时有个小插曲，坐在我前面的那位仁兄不仅不关手机反而在那大声打电话，空姐立马冲过来要求他关机，那位仁兄很郁闷地就范了，周围的人目光全都扫过来了，当时我真想问问这位大兄弟：您是不是很想玩高空自由落体？

听说上海很热，没想到有这么热！这是我下飞机的第一感觉。另外，上海的交通比我想象中的还要发达，我这种路痴居然能保证在不问路人的情况下找到哪条路去市区，真是体贴啊。由于需要赶时间，有幸体验了一下传说中的磁悬浮列车，据说最高时速能够达到500公里/小时，不过全程仅仅7分钟，没法达到最高时速，这个设计……在列车上，本想问问坐在旁边的那位大叔下了磁悬浮怎么才能找到地铁，结果发生了下面的一幕：“请问龙阳站的地铁怎么走？”，“@#￥%……”，“什么？Can you speak English？”，“@#￥&%……”，我囧，原来是日本人，我就郁闷了，凭我凤毛麟角的日语能力还没法和日本人沟通，只好对他会心一笑表示谢意，地铁还是得自己找了。不过还好，去市区的路很平坦，在预计的时间内与同是来当拍客的“反叛”同学会合。开完会后的两天多时间都没有任务，可以自由活动，我们几个外地来的朋友自然是到处走走转转，欣赏一下繁华的上海了，不过上海虽美，但其实我们的心早就飞到了CJ的会场——上海新国际博览中心。接下来的两天中，在整个上海市游逛，令我们眼前一亮的是在人肩相摩，衣袖相接的地铁里依旧可见许多人握着小P和NDSL酣战。更令我们惊奇的是很多大叔大妈级的人物拿着颜色鲜艳的小P在大街上玩得不亦乐乎……也怪不得，在上海，再小的胡同里也会有电玩店，这就是氛围啊。


■地铁站里随处可见动漫和游戏的小店。

SCE——角落中的闪光点

接下来的两天就直接按START跳过吧，直接来到正篇。7月17号我们早晨5点就起来了，整装待发朝会场进军，虽然出发的时候日光熹微，不过没过多长时间烈日便开始追尾，等我们到达会场的时候仿佛就是刚刚蒸过桑拿，衣服都快湿透了。早晨7点多钟，新国际博览中门前已经人满为患了，因为第一天上午展会是不对普通观众开放的，所以在这里等待的基本上都是Coser、Showgirl和展会的工作人员。早上的开幕式无外乎几位领导人物和“业内人士”走走形式读读稿子，这次的开幕式还是比较人性化的，整个时间不是很长，另外，在领导发言时还配备一名女翻译，不过翻译也是照着稿子念（汗）……值得一提的是我在会场无意间看见了韩国SBS电视台的记者，看来CJ真是越来越受外国媒体的关注了。第一天上午会场里的人确实不多，整个会场很宽敞，各个展商都在为将来两天多时间内十几万观众的到来做准备，现场没有什么大型活动，基本都是在大屏幕上放一些新游戏的宣传片。在这个时段，试玩是最好的选择，现场的试玩机器基本上都是空着的，想玩什么就玩什么，特别是SCE展台，那么多台PS3摆在那居然没人玩，真是罕见！当我在SCE展台内拍摄的时候，一位工作人员自己在那玩《欧洲杯2008》，我便停下来观看，没几分钟他便被AI灌了两球，发觉我在旁边观看后立马暂停游戏并退出，动作很是熟练……


■中国玩家可以说是领先世界体验到《小小大星球》了。

虽然主办方在展会之前就表示今年展会中的电视游戏在整个会场所占的比例将继续上升，但是与繁华得一塌糊涂的网游相比，电视游戏在国内还是相形见绌，在会场中难觅踪迹。我们的目光无疑都集中到了SCE展台，索尼作为视听游戏通讯产品等领域的先驱之一，自然在展厅内占有不小的面积。我的拍客同事“天骄”有幸第一时间进入索尼的展台，进行拍摄，在惊叹SCE厚道地推出多款游戏试玩的同时他居然拍到了SCE亚洲总裁安田哲彦，虽说安田并没有在现场驻留很长时间，不过他的出现足以证明SCE对本次CJ的重视。本届CJ索尼主打的是游戏，SCE的展台的游戏试玩不少，而且不乏大作：《潜龙谍影4 爱国者之枪》、《GT赛车5序章》、《灵魂能力IV》、《真·三国无双5》、《刺客信条》、《机车风暴2》以及《小小大星球》等。其中《灵魂能力IV》、《机车风暴2》和《小小大星球》更是尚未发售的游戏，特别是《小小大星球》，据说在E3上都没有试玩的游戏，我们中国玩家居然在CJ上玩到了，真是要好好感谢SCE。这个来自第一方的创意作品被许多专家看成是PS3接下来的救命稻草，由于《最终幻想XIII》在E3上宣布叛逃X360，PS3镇守传统RPG防线的最后一道墙彻底崩溃，SCE这次明白过



■PS3依旧是SCE打出的重头，据说此次又是和去年一样，50台，大手笔。



■《GT赛车5 序章》是最火爆的试玩区之一。

来想靠别人是没用的，关键时刻还要靠自己，于是这款《小小大星球》便肩负了让索尼重整旗鼓的重大使命，前来关注的玩家也不在少数，其中很多女性玩家留恋驻足体验这款游戏的精妙之处。

整个SCE最火爆的试玩台非《潜龙谍影4》和《GT赛车5序章》体感体验台莫属。展会对观众完全开放的三天以来，这里的人流就从来没有断过，可见这两个游戏在国内的影响力之大。此外还有不少玩家被《灵魂能力IV》绚丽的画面给吸引过去，不过貌似工作人员将电视的锐化调得有点过了，人物显得有点刺眼，不过细节上的完美无暇让不少玩家拍手称奇。有趣的是天骄同学在试玩《灵魂能力IV》的时候旁边一台PS3竟然出现了花屏的BUG，不知道游戏正式发售后会不会再出现这种情况。

而在展厅活动部分，SCE展台和整个CJ的基调有着较大的出入，展台内的Showgirl不是很多，大多数时间都是坐在展台内部，统一着装为红白相间，每隔一段时间Showgirl们就会手持PSP站成一排让记者拍照，显得非常有序。

各路厂商争奇斗艳

除去SCE展台，电视游戏的展出便寥寥无几了。以前主打单机游戏并涉及电视游戏领域的EA今年的首推游戏是《战锤Online》。这款游戏自公布以来，虽然仍在北美处于Beta测试阶段，但已夺取全球业界多项重量级奖项，并稳居MMORPG.com玩家期待榜首位，前来试玩的玩家也是络绎不绝。另外两款EA Sports出品的网游《FIFA Online 2》和《NBA Street Online》也都引起了国内玩家的极大兴趣。EA的Showgirl身着艳丽的红色，显得很有成熟女人的味道，吸引



▲金山的这条“美女长龙”不比TGS上SCE的差吧？



■EA展台的“炫红二人组”。

了不少记者的聚光灯。

如果问展厅内的什么东西对观众最具有吸引力的话，相信90%的人会回答赠品和Showgirl，还有Cosplay。看看最慷慨的展台——盛大展台前观众排的长龙就知道其送出的奖品价值不菲。几天展会下来，去过CJ的人基本上都有一个共同的赠品，那就是手提印有盛大Logo的大包。不仅是大包，只要你领取大包后继续停留在盛大展台参加其游戏活动，将有很大的几率获得其他大奖。不间断的活动，好玩的游戏，令人垂涎的奖品和数目众多的Showgirl，使得盛大的展台从一开始便人流不断，用爆棚来形容盛大展台的火爆程度一点也不为过，财大气粗的陈天桥甚至开来一辆加长型林肯，看得出盛大为这次CJ花了不少心思。

巨人网络的展台在盛大的对面，为了在气势上不输给盛大，他们派出Showgirl与观众记者嬉戏，甚至拿出水枪和观众互射……妄图用火辣的表演留住众多观众，让各路观众惊讶不已。另外一提到Showgirl，就不得不说说龙游天下展台，一位酷似王心凌的Showgirl谋杀记者们不少胶卷，即使是



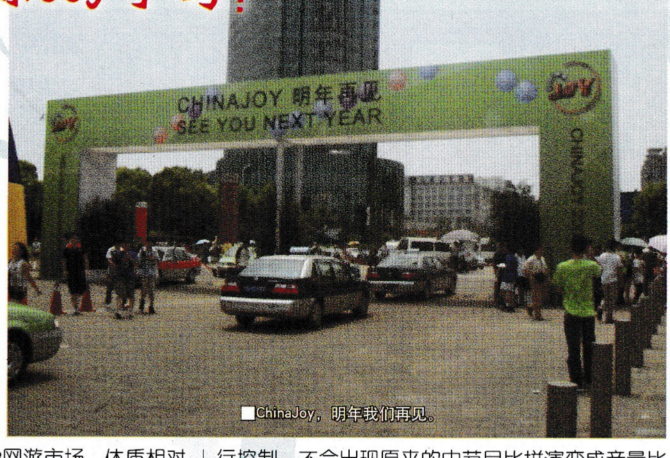
■龙游天下一位酷似王心凌的Showgirl。

下午展会即将结束了，其他展台都清场了，还有一群人拥挤在这个展台展开自己的闪光攻势……

几天的CJ之旅，给笔者的另外一个感觉就是国内的Cosplay真是越来越专业了，本次的08CJ嘉年华Cosplay总决赛位于3号展馆，从第二天比赛开始，这里的观众就没有消退过，你甚至很难找到一个能够观看到表演的位置，更别说拍摄了，可见比赛的人气之高。比赛的内容我就不多说了，相信大家更希望看到的是图片而不是文字，有兴趣的玩家可以到游戏城寨的论坛和ChinaJoy 2008的专题报道页去看看，那里有我们拍摄的作品哦。

ChinaJoy，你Joy了吗？

很不巧，和去年一样今年的CJ在时间上和美国的E3游戏展撞了车，不少玩家的目光应该投向了E3。不过令我们意外的是，CJ今年的观众人数并没有减少的趋势，可以说中国的游戏产业又登上了一个新的台阶，网游的欣欣向荣反射出了电视游戏在中国的窘境。不少玩家在CJ后又在议论PS3是否会在国内登陆？诚然，这样的话肯定对中国建立正规的电视游戏市场有非常大的帮助，



■ChinaJoy，明年我们再见。

但是现在的电视游戏市场不像网游市场，体质相对健全，收费渠道较为正规，对于索尼来说，中国的电视游戏市场月黑风高，中国的D商已经改变了大部分玩家的消费观，如何让这些人重拾正版？任重而道远……

记得CJ开幕之前，网上有一段采访主办方的视频，据主办方说，本次展会将会对现场的音响进行控制，不会出现原来的由节目比拼演变成音量比拼，不过据笔者现场感受，展厅的音量还是不小，与同行的人讲话要贴着耳朵喊才能听清，一天下来嗓子嘶哑。而那些离音响较近的工作人员干脆带起了耳塞来减轻耳朵的压力。

此外不得不提令笔者非常寒心的一点。每天下午4点钟后，展厅内人群便渐渐散去，展厅变得空旷起来，第一个映入笔者眼帘是那铺天盖地的垃圾。一个展会，不仅是游戏文化的传播，也是人们素质的体现，看到这样的场面，China还会Joy吗？



■TGS不知道是不是也是这样？

不可否认，从展会形式上来讲，这届展会很成功，首先从安检上，与去年相比程序更为完善，展会的内容也比较丰富，应该说前两天买50块钱的门票进会场玩一天绝对值了。虽然展会还有这样与那样的不足，但SCE今年给玩家给来的惊喜让我久久不能忘怀，与拍客同事们告别后，坐上回家的火车，我心里默默地念着，“ChinaJoy，明年再见”。

主持人：玛鲁斯

城寨画廊 VOL.5

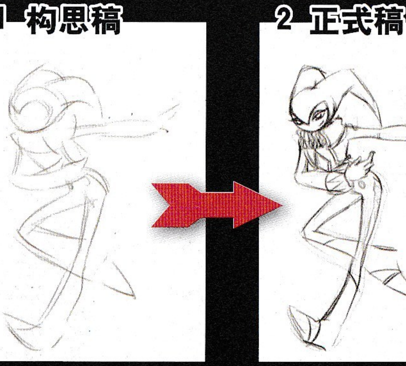
城寨画廊不仅仅只是秀秀图就这么简单，最重要的还是各位画手之间在画技与手法上的交流切磋，只有这样才能不断提升水平，以及交到很多志同道合的朋友。本期就由爱库库同学讲解一下如何进行一张创作的主要过程，希望大家看后也能够踊跃来到画廊中谈谈你的想法！

完成一部作品的基本过程

作者：爱库库

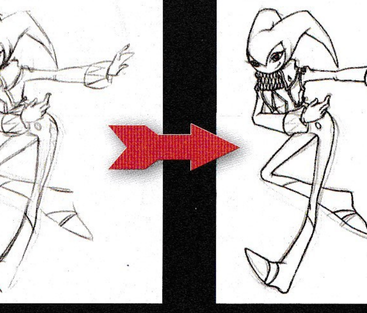
其实我也算是个新手……但是画了这么多年了还是有些心得，想分享给一些还在为这些而苦恼的大家，画图的达人们就无视这个一点也不详细的教程吧！

1 构思稿



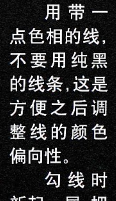
使用铅笔以及浅棕色起出大概想要的动态，人物大概的轮廓。

2 正式稿



用深一点的颜色，肯定地画出一些细节，包括面相，手脚，衣服的装饰等等，为了方便下一步的勾线。这一步可以在第一步的同一层，也可以分开。

3 勾线



用带一点色相的线，不要用纯黑的线条，这是方便之后调整线的颜色偏向性。

勾线时新起一层，把起稿的层减淡，方便对比。针对人物来说，轮廓内的线条要细一些，轮廓稍微粗些，这些要在第一遍勾的时候就一气呵成，不可重复勾。衣服的细节，部分线条可以不勾，直接用色彩表示。

有的人总是点不出理想的高光（我也是），这里有一个窍门，就是反向而行之——擦。画出一条高光，然后靠擦来归纳它的形状。

提醒：不要把所有地方都加上高光，这样会让画面的统一性变弱。坚硬，和比较重要的需要表现的东西适当的加些高光，会提亮画面。

高光也画完了，整个人物逐渐立体起来。但是光有人物还是不行的，我们需要一个背景。但是因为我对背景也十分的苦手，在这里没法给大家讲出什么有用的玩意来，偷懒一下好了。（见右页上）

如果喜欢的话，可以在暗部中再加上一些不起眼的小反光，会令画面增色不少。

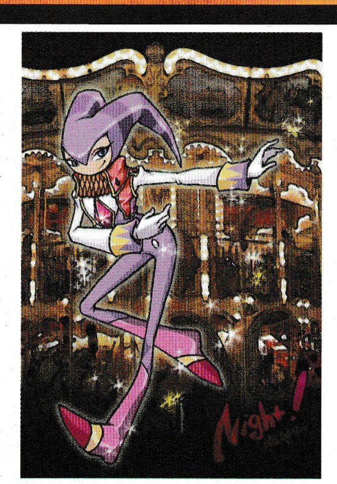
下面是高光。

高光偷懒的做法就是贴着暗部画，这样同时还起到了明暗分界线的作用。

高光尽量短，少，概括，这样才能起到点睛的作用。有时候还务必加入一些笔触感，比如点状笔触，星光状笔触等。



・以下部分在Photoshop中完成。
把画好的图处理成PSD文件，打开PS。
把人物外的背景处理成透明。



作品完成前的最后步骤

找来一张游乐园的图片，经过滤镜－强化边缘处理成以下效果。

为了突出人物，我在下方加入了一个渐变层。

这样，背景基本上就做好了。

不过不要以为这样就结束了，人物和背景的关系还没有处理，现在显得不在一张画中，十分突兀。我所要做的，就是通过加入一些小东西，使它们融合。

1 描边，在线稿层选择外轮廓，然后路径——选择成为路径，然后选择自己中意的笔触效果和颜色——勾线。这样勾几个外轮廓晕线，人物就不会显得突兀了。

2 这家伙是个精灵，身边怎么能什么都没有呢？因此我决定加入一些星星，碎片作为点缀。

3 最后签上大名。

再作适当的调整以后，这幅图就这样完成了！

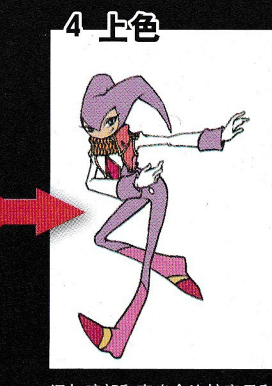
谢谢大家观看，请多指教！



勾线小巧门 好看的线条是两边末端尖锐，中间圆润光滑。如果找不准感觉，可以两点一线的那样去画，多练习就会越来越好。

建立在别的线条上的线的基座粗一些比较好看，折角的地方加大力度会显得比较有力。两条线相交的地方也可以加粗。以上这些会让线条看起来立体，附着结构。勾线时候如果发现结构有问题，要立刻予以修正，可先在起稿层更改，也可直接更改。碰上像腿部这样非常长的线条，前面说的线条联系就派上了用场。因为线条两端是尖的，所以如果一下画不了那么长，可以分几次画，也不会被看出。全部都描完以后，把起稿层隐藏，看看是不是自己想要得结果。如果对哪里不满意可以进行局部修正。把多出来的部分擦掉，勾线就基本完成了

4 上色



设定新图层，把线稿层设定为复合并放在新图层之上，以后的色层都在线稿以下。

先上一层基准色。基准色选取比较灰度和中间的色彩为好，这样在它的基础上添加暗部和高光会比较容易和舒服。

基准色上好后，对整体颜色进行调整，看看那里颜色显得突兀，就减低它的明度。

调整好后就进入下一步。

・为了防止暗部的颜色互相影响，建议各部分分开图层放置。

脸部：脸部的暗部一般为偏红，在这张画上，因为帽子的影响，偏冷红色一点。讲究点的可以画两到三个暗部，如果不是很讲究的画一个暗部就好。

眼睛：使用偏紫色的蓝。注意为了显得眼睛有神，在瞳孔中加入反差比较大的颜色也是可行的。眼皮给瞳孔留下的阴影不要忘记。

帽子：因为本身有花纹的缘故，我们先把花纹的基准色画上。然后添加暗部色。注意花纹明暗的接口处要对接好。

背心，领口及衬衫：没什么好说的，添加暗部颜色即可。领口为了增加丰富性，可以多增加几个颜色在基准色里。

衬衫：一直以为白的东西暗部很难画。在这里我放弃使用惯用的湖蓝色，而改用偏冷紫色的浅灰色。当然在靠近大宝石的地方也可以加入一点红。这里可以设置两个暗部色。

袖口：因为有花纹，所以先画上基准色，再上暗部。因为有很多个面，多设置一个暗部会看起来比较立体。

裤：按照身体的结构曲线勾画暗部。

鞋：三种不同颜色接缝处一定要衔接好。

宝石：坚硬的宝石，可以多设置几个暗部颜色，但是要统一。

这样，大部分暗色都上完了，把没有提及的小部位也一一上完。比上一张立体了一些。





《游戏城寨》月度音乐排行榜

(08/06/05 ~ 08/07/05)　策划 方寸　文／统筹整理 AC米男

收录歌曲的试听请访问：http://bbs.levelup.cn/showtopic-633969.aspx

综述：

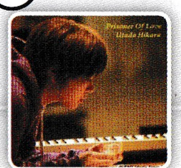
1.前3名歌曲的票数相差非常小，宇多田光只是以微弱的优势获得了冠军。

2.本期的上榜歌曲里，搭配当季日剧和动画的依然是主力，分别占了4席，前3名更是全部为日剧歌曲。其他两个位置分别为电影主题歌和母亲节应景歌。

3.上一期的TOP10纷纷离榜，本期全为新歌上榜，看来大家都是喜新厌旧的呀，呵呵。



TOP1 Prisoner Of Love　歌手：宇多田光



选曲唱片	Prisoner Of Love(单曲)
发行日期	2008年05月21日
唱片公司	EMI Music Japan

简评：

Prisoner Of Love是一种忧伤和无奈，配合剧情的话真的是太赞了！

BY glaybest（LU VIP会员）

原本收录在大碟里的这首歌，再一次制作成了单曲发卖。顶级天后的嗓音，流行度超高的曲风以及本季主打的话题偶像剧《Last Friends》……无论是歌手本人的实力，还是唱片公司的宣传都已全部到位，这歌想不红都难。

BY 西门逸羽（LU会员）




TOP4 02　歌手：ORANGE RANGE



选曲唱片	02（单曲）
发行日期	2008年05月28日
唱片公司	gr8！records

简评：

与FLOW演唱的动画第一季OP相比，这首《02》更贴近微观个体的内心，多少也标志着动画路线的转变。

时光飞逝，转眼之间离《反叛的鲁鲁修》第一部已经过了快一年半。作为一部充满红元素，同时不乏深沉思考的热门动画，《鲁鲁修》掀起了SUNRISE和机器人动画的变革。美少年与机器人，轻松快活的学园生活与错综复杂的势力斗争全部融入到作品之中。尽管我们总是想给主人公们加上各种复杂的大义之名，但他们的初衷也许只是为了某个微小的幸福。在《R2》中，黑王子与白骑士也正在修正各自的轨道，彼此靠拢，向"为了珍爱之人而改变世界"的同一个目标前进。

BY 亦恕（LU VIP）



TOP2 虹　歌手：Aqua Timez



选曲唱片	虹（单曲）
发行日期	2008年05月08日
唱片公司	Epic Records Japan

简评：

用一句话来说A.T.的《虹》，那就是这是真正的"快歌之魂"。朗朗上口的节奏，铿锵有力的点鼓，配合他们一贯的节奏和主唱个性的嗓音，在那个失色的季节里面，平添了一分爽快而激情的血液。

BY 李珍珠（LU超级版主）

日剧《极道鲜师3》的主题歌，整体感觉这是一首让人奋进的曲子，开头又是太志标准的碎碎念（虽然我不懂日语），让你深深的迷醉进去，很适合现在的环境。

BY MKTH（LU会员）




TOP3 奇迹　歌手：GReeeeN



选曲唱片	奇迹（单曲）
发行日期	2008年05月28日
唱片公司	NAYUTAWAVE RECORDS

简评：

一切都会有奇迹！GReeeeN这次和着日剧风而来，一贯经典的过场副歌，高低完美的和声POP唱腔。他们的音乐也许并不完美，可却是现在乐坛所缺乏的：一种纯真，一种大声呼喊的真情。在那音符跳动的时候，伴随的是我们年轻时的自由狂放。

BY 李珍珠（LU超级版主）

日剧《ROOKIES》的主题歌，每当在剧中听到此曲时就会感觉到热血涌上心头，真的是非常棒的剧集，歌也很耐听！

BY 禁断黑破龙（LU会员）

牙医们也没闲着，《旅程》离榜，《奇迹》就紧跟着上榜。这首歌曲不仅拥有简洁轻快的旋律，就连歌词也写得非常棒，能够给予曾经失败的人再度挑战的勇气，而那份深埋心底的思念，也希望随着歌声在你我之间产生"奇迹"。就像歌中所唱："就算有再多的困难／两个人在一起就是晴天／无论喜悦还是悲伤都在一起分享／正因为有你我才能继续走下去／所以想要一直在一起看着温柔的你／直到最后1秒／明天会比今天更开心是因为和你在一起／让我就这样思念着穿越几百上千年／也一样深爱着你"。

BY AC米男（LU荣誉版主）

TOP5 MOTHER　歌手：SEAMO

选曲唱片	MOTHER（单曲）
发行日期	2008年05月07日
唱片公司	BMG JAPAN

简评：

SEAMO为母亲们带来了一首"叙事歌"，真情且感人。这首曲子，用平淡而又SEAMO式的节奏，带入了一份母子情。淡淡的蕴含其中，愈发显得即将诠释的时候，截然而止，一分真情，一分恰到好处。母亲，很久没有联络了，对不起，节日快乐，你现在，还好吧？

BY 李珍珠（LU超级版主）

TOP7 约定之翼　歌手：MISIA

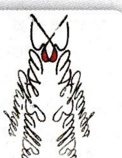
选曲唱片	约定之翼（单曲）
发行日期	2008年05月28日
唱片公司	Rhythmedia Tribe/BMG JAPAN

简评：

《约定之翼》是电影《我的女友是机器人》的主题歌，MISIA的声音在这首感人至深的抒情曲里显得更加成熟。PV也拍得精致唯美，整首歌表现出一种孤独悲伤的感觉，但更多的我想应该是之后的希望吧。其实早在凤凰卫视中文台播放《大和拜金女》的时候，我就被里面那首《Everything》迷住了。这次依然是那种唯美中带着淡淡忧伤的旋律，所以大力推荐。

BY samfisher007（LU VIP）

TOP8 changes　歌手：Base Ball Bear



选曲唱片	changes（单曲）
发行日期	2008年05月08日
唱片公司	Capitol Music Co.／EMI MUSIC JAPAN

简评：

理想究竟有多遥远？你每向前跑一步，它就更进一步。在Base Ball Bear满是活力的歌声里，把无畏无惧的青春豪情挥洒在青空下，顿时阳光里弥漫着白衬衫上好闻的香皂气味，而嘴角上分明还残留着泡泡糖的甜蜜。

"改变"是成长中最为人关心的话题，在春季动画《图书馆战争》中，并没有太多沉重与虚幻的设定，有的只是一份年少无羁的心情，以及把握机会、改变自我的自信。去年曾为《王牌投手 振臂高挥》演唱过歌曲的棒球熊，今年又用充满青春气息的歌声，为我们带来了一次新的"改变"：少女渴望"改变"人生的雄心壮志——追随着白马王子的背影也好，恋上了矮小上司的呵斥也罢，生命中总有太多太多的细节值得去整理，留待日后用剪刀把犄角剔除，究竟打算要"改变"什么呢？原本波澜不惊的心情此刻正不知为谁而莫名地羞涩烦恼……

BY 亦恕（LU VIP）

TOP6 Diamond Crevasse　歌手：Sheryl Nome starring May'n



选曲唱片	Diamond Crevasse／射手座☆午后九时 Don't be late（单曲）
发行日期	2008年05月08日
唱片公司	@Victor Entertainment

简评：

日本超人气动画《超时空要塞 边界》的ED，依然是菅野洋子监制的作品。新生代的歌姬May'n更是凭借着在这张单曲中的出色表现，被众多歌迷看好。不到20岁的May'n原名中林芽依，15岁的时候就签约环球音乐唱片公司，之后发行的单曲走的是Teenage Pop路线，还和本期上榜的SEAMO有过音乐上的合作。总之，和我们现在听到的《Diamond Crevasse》差别很大，这次唱片的大卖还多亏遇到了一位顶级的音乐制作人，相信改变风格后的May'n也会在自己的音乐道路上有着更加出色的表现。

BY AC米男（LU荣誉版主）



TOP9 still doll　歌手：分岛花音



选曲唱片	still doll（单曲）
发行日期	2008年05月28日
唱片公司	DefSTAR RECORDS

简评：

虽然对动画没兴趣，但是对于这位美女新人绝对要支持，对八音盒的那几段完全没有抵抗能力。

BY zhangjieleon（LU会员）

19岁新人，人美，音也美，大提琴更美，加上本身对歌特风格没有免疫力，只能说太萌了，虽然动画没有看。

BY devange（LU会员）



TOP10 欢迎回家　歌手：绚香

选曲唱片	欢迎回家（单曲）
发行日期	2008年05月14日
唱片公司	WARNER MUSIC JAPAN

简评：

《欢迎回家》是根据渡濑悠宇的同名少女漫画改编，由相武纱季，速水重道和水岛寻主演的，2008年春季档日剧《绝对彼氏》的主题歌。这次仍然是和老搭档西尾芳彦的合作，无论是词曲创作，还是ayaka本身的演绎，都使这首歌曲充满了浓浓的家的温暖。梨衣子，奈特，创志都在等待；等待被感谢，等待被信任，等待被拥抱，也正是因为这一直以来的等待，才有了一个属于他们的sweet home。单纯的机器人爱恋，看上去有点超现实，甚至傻傻的，但却是非常的可爱。

BY AC米男（LU荣誉版主）



晴·歌——present from a sunny day

策划&文 AC米男

告别了淅淅沥沥的梅雨季节，夏天就真正开始了。虽然连晴高温烤得人昏昏欲睡，但是有阳光和美女的沙滩却更让大家陶醉(呵呵)。蓝蓝的天空，朵朵白云镶嵌其间，也许在你不经意的抬头间，它们就早已变换了姿态。头上顶着草帽，耳间别副太阳镜，再登上一双走起路来"咯吱"作响的凉鞋，不觉原处彩虹高挂，只是单纯享受着阳光带给人的快乐。傍晚时分，一阵清凉的微风中，藤椅上啃起西瓜的我，和远方不知何处的你，望着同样晴朗的天空，也定会露出开心的笑颜吧。

收录歌曲的试听请访问：http://bbs.levelup.cn/showtopic-633969.aspx

虹

演唱：福山雅治

被中国日剧迷们奉为经典的校园励志剧《WATER BOYS》的主题歌。5个热爱着水上芭蕾的率真男生，5种关于晴空下泳池中的青春记忆。尽管起初泳技不佳并饱受非议，但不懈的努力最终还是换来了那些妥可之声。想给你听的歌，想对你说的话，都在这永不褪色的憧憬中。你没有回应，却给了我这份勇气，让我可以靠着这双翅膀，奔向天边的彩虹，到那一天，是否还能相逢，是否还会真的为我而笑。

彩虹

演唱：Aqua Timez



没关系，只要抬头仰望，那座七色之桥就在眼前，在同一片天空下开怀大笑的我们，就能突破一切。作为今年春季档的大热日剧《极道鲜师3》的主题歌，《彩虹》就是要传达给我们这种不断奋斗，不断进取的精神。擦干眼泪，你看，彩虹化成的羁绊正指引着我们向前迈进。

SUNSHINE DAY

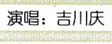
演唱：paris match



女主音随性的唱腔带出的是一段暖暖的沙发爵士音乐。好象在某个秋日的午后，懒懒的阳光透过窗户，散在精致的小圆桌上，泡一杯不太讲究的速溶咖啡，在苦与甜，收和放之间体会着人生的另一种乐趣。LOHAS的理念贯穿始终，杉山洋介正是要给我们营造这样的舒适感觉，在一个SUNSHINE DAY里体会着自由和快乐。

明日好天气(Piano & Strings Version)

演唱：吉川庆





在悄然流逝的时光中，在不断变化的青空下，两颗相爱的心明明如鸟儿般自由，却又像风一样寂寞。过去无法重来，未来无从预知，懂着珍惜现在的人才能够获得幸福。明天会放晴吗？我不知道，但唯一清楚的却是那个超大号的戒指确实是带在了礼的手上，于是"那就拜托你了"。

晴天快乐

演唱：ET-KING



来自大阪大国町缠屋的7条汗子：5位MC，1位DJ和司会。在粗犷的音乐声中，你听到的是一种畅快淋漓的感觉。昨天晚上落下的雨水，丝毫不会影响到今天早上的晴朗天空带给人的惬意。也曾迷茫过，也曾原地踏步过，但是好天气捎来的好心情，让我们更加自信，带着对未来的憧憬，仰望着开始放晴的天空，感谢大地，感谢太阳，感谢身边每一个人。

晴天好心情

演唱：平野绫、茅原实里、后藤邑子



动画《凉宫春日的忧郁》的ED，相信大家还对片尾那段舞蹈印象深刻吧。吐槽大王阿虚，好胜心强鬼点子多的凉宫春日，新一代三无少女长门有希，能发射激光的朝比奈实玖 ，神秘转校生古泉一树……这样怪怪的组合倒也贴合SOS团的宗旨。在某个晴朗的日子里，超越魔法的愉快感觉，源源不绝，纷纷飘落，这并非不可能的奇迹。大大的梦想，正需要我们去追逐，去把握。

Sunny Day

演唱：藤木一惠

Tegomass是由杰尼斯人气偶像团体NEWS的两位成员，手越祐也和增田贵久结成的一支和声组合。这首《爱的小伞》收录在他们的第3张单曲里，搭配了4月新番动画《新安琪莉可 Abyss》的ED，是一首雨天的抒情歌曲，唱出了在小伞下谱出的纯纯恋情。PV中，两人更是化身成爱情的小天使，为有情人降下及时雨。同时，这张单曲还在发行首周后获得了日本公信榜的冠军。

游戏城寨 游戏·网络·音乐互动志 [赠阅版] 2008.8

入眠作战



23:20

我先做了下准备工作，洗了个澡，然后喝了杯牛奶。

23:40

看完今天最后一个帖子，然后强迫自己关掉电脑，躺在床上，准备开始战斗。首先是什么都不做，闭上眼睛等待。不过估计第一轮接触战会像往常一样失败。

23:50

一、二、三……

……

一、二、三……

……看来不行，野比康夫那"数三下必睡着"的独门绝技果然不易学会。我其实过去在看《哆啦A梦》的时候挺瞧不起这孩子的，整天自己什么事都不操心，虽然麻烦不断，可只要找他那好朋友，随便拿出件法宝来就能解决，吃嘛嘛香睡嘛嘛熟。现在则着实羡慕他，尤其是他那说睡就睡的"高超技艺"。

24:00

那招对我来说可能是真没效果，我干脆打开了灯，靠在床上翻着刚买的大陆正式引进版《灌篮高手》。"谁要是打扰我睡觉，我决不饶他"，流川枫可真能睡啊，上课睡也就罢了，骑着自行车也能入眠那就真是睡仙级的……分我一点瞌睡虫吧……就这样，我从樱木被发好人卡的第一卷起一直翻到了湘北VS海南，胜利后就要进全国大赛了。

……

天……我居然选择的是一部热血题材的少年漫画，一个半小时后才突然醒悟过来：湘北军团越战越勇，我也就越来越精神。-_-

01:30

此次的清醒代表了伟大的失眠胜利的开始，我想起昨天白天在网上随意查找到的有关治疗失眠的资料(仅仅百度贴吧的一个"失眠吧"就有6978条主题)，有一招叫做"微笑法"+"混淆法"的，大致是这样：在心中告诉自己，又是一天过去了，现在不用看任何人的脸色了，然后彻底放松脸部，做出微笑状，人一微笑，全身肌肉就放松了，所以一定要真心地对自己微笑。接下来就要给自己一个暗示：我也不知道自己是在哪里，和谁在一起，做着什么事，有时脑海中会出现一些画面，慢慢把自己绕进去就可以了。

能管用吗？我笑了笑，旁边的同伴似乎拍了拍我的肩膀，便和他们一起离开了小村。我们先去城堡接受国王的嘱托，并接受他赐予的那把最强之剑，接着就来到魔王宫殿外的要塞，这里的一家招牌上写着"Inn"的大房子的主人为我们摆上了盛宴，说世界就交给我们这群勇者了，不过大战在即，我们不敢贪图美味佳肴，便早早歇息，准备那最后一战，可就在听见几声清脆的电子乐、画面黑过之后，我又醒了。

03:40

斯坦一觉醒来能够遇见宿命中的神剑兼好友狄姆罗斯，索拉一觉醒来便恍惚感知到自己那个叫做"罗克萨斯"的分身，林克一觉醒来发现自己又漂到一个荒岛之上，李逍遥一觉醒来则在挨了李大娘一顿爆栗之后开始了那段奇幻玄神的冒险……而且几乎所有的RPG中都认定睡觉是恢复体力、魔力、耐力等等的最佳手段……就连在游戏中睡眠都是如此重要，可现在这占一天三分之一时间的活动怎么就减少到两三个小时了……如果不能入眠，那就不会有梦。

05:10

此次入眠战役在我辗转反侧到天边泛起白色时，宣告彻底失败。

文/玛鲁斯



平台选择难，难于上青天

主持人：尼亚



“《传说》系列”一直都是传统的日系角色扮演游戏，在欧美销量惨淡。最新作《薄暮传说》登录以欧美为主要市场的 X360 主机，意在扩大 X360 在日本的影响力。

“《零》系列”为日系和风式恐怖游戏，拥有极好的口碑，是 Tecmo 的镇社之作。今次《零 ～月蚀的假面～》选择登录 Wii 平台，虽画面效果并无太多提高，但以其本身的独特的律加上控制手电灯光和相机的体感操作使得游戏的带入感十足。

本期话题

对主机用户群依赖性较强、受众范围限制较大的作品在次世代选择平台应慎之又慎，然而却挺身走险，抛开原有用户群去开发新平台用户，这种做法对于制作商来说是否值得？

作为玩家，自然希望在自己选择的主机上玩到自己喜欢的类型的游戏，然而特殊类型游戏平台选择的改变是否让您无所适从？



余生—坠

不谈《最终幻想》这样能左右主机格局的重量级作品，因他们拥有更多的主机选择权，而不是主机适应性，他们能左右主机的立场。而这毕竟是少数作品，很多对主机用户有更多倾向性的作品对平台的选择进退两难。

特殊的游戏类型，针对不同的游戏玩家群开发；不同类型游戏的玩家选择不同类型的主机——这是玩家购机的宗旨。然而，经过几年的竞争，次世代的形式已经越来越微妙，支撑游戏界天枰的基点都已经松动，三大主机从上世代依靠惯性在游戏类型上的“立场”已经慢慢改变，游戏类型的分配也已经“重新洗牌”：

Wii 仍旧坚持轻松游戏、简单快乐的同时，宣传着自己并未放弃传统类型游戏，不遗余力地拉拢第三方与自社轻松氛围作品不同的作品，比如《零 ～月蚀的假面～》，比如《怪物猎人 3》，比如《生化危机》。

PS3 宣扬要带给用户家庭终极完美体验，然而至今没有一款拿得上台面的 RPG，反而 FPS 作品大行其道，SCE 本社制作室给人的感觉是一直在以创意小游戏为主打。

X360 坚持以美式游戏为主打，然而在最近一段时间，十几个日式、美式 RPG 的阵容使得所有玩家一时间笑称 X360 已经成为了“RPG 专用机”，然而《战争机器 2》等作品仍然努力证明着微软主机的优势。

在我的潜意识里，《零》、《怪物猎人》更适合 PS 系主机，《传说》更适合 Wii 和 PS3，《小小大星球》等创意作品应该属于 Wii 或 NDS，车和枪都属于 X360。我只能在脑海里这样认为，然而实际在选择主机的时候，开发商进退两难，我们也进退两难。已经不是拿什么样的手柄玩什么类型的游戏的时代了。

各位加油吧！



修奇·尼德法

一款画面好的游戏不见得是好游戏，这点我完全同意。但其实反过来说，一款游戏性强但是画面不好的游戏一样不能称之为好游戏。《零》这样一款靠氛围（就等于是音效＋画面）来感染玩家的游戏，画面和音效不能进步，再怎么忠实的粉丝也会疲劳。



13998531322

想当年 PS2 日式 RPG 大作如云，然而在他的后续机种上我们却找不到当年的美好回忆，这对于像我们这样历来支持日式 RPG 的玩家来说是个不小的遗憾。

我不是说只有 PS3 适合玩日式 RPG，但是到目前为止一款像样的日式 RPG 都没有就对不起他的名字了。《薄雾传说》的独占让我幻想 PS3 上是否也会有相应的作品，现在我不用去幻想了，因为《薄雾传说》做得太出彩了，作为《传说》系列在次时代的第二款作品，他的进步是巨大的，漂亮的人设和爽快的战斗，这正是我期待中的《传说》。其实这款游戏不管是出在 PS3 还是 X360 上，实际游戏效果都不会有太大差异，但是这种类型的游戏还是不太适合欧美玩家的品味，日本人不接受你老美的机器，你的销量照样惨淡！但是作为国人的我们就没必要去跟着较真了，游戏好就是好，我们玩的是游戏。

平台选择难有两层寓意，一是厂商的选择，二是玩家的选择，作为一个玩家你没什么权利去要求厂商，但是你有选择的权利，面对当今局势，选择真的很难吗？



见君十二恨

经典作品系列新作平台选择难，确实如是，一方面是相对成熟的开发环境，但是却又似乎只是“看上去很美”，一方面是日系厂商内心中不愿意看到欧美主机的强大，但是又确实想在所谓的“自家主机”上“强社富社”，但又“心有余力不足”的复杂心态。

其实游戏就是游戏，就是大多数核心玩家也不能靠这个来养活自己，那么，我们何必为了一棵树而放弃了整片的森林呢？或者说有了一棵树，何必要强求还要拥有整片森林，用平常心来看待这些事件，可能有时会心痛，但是不会陷入手足无措的境地吧。



小To

商人者当以利益为主，他不是一个做游戏的协会，而是一个商家，没有利益可言的事情他是不会做的，所以一开始只能让自己妥协于他，而不要希望他能如你所愿。

再来，调整好游戏的心态。老实说，要真正玩游戏的话，一般是没有那么多时间认真体味多个游戏的，除非走马观花一样浏览似的玩游戏，但是最终又能获得什么呢？这种玩游戏的习惯，只会令游戏后感到空虚，如果只关注有限的几个游戏的话，会认真去玩的话，为游戏而选择平台也并不是什么痛苦的事。何况现在三个平台每个也都有不少的优秀作品。

保险一点，等游戏出了再选择平台吧。



Cyriltian

其实这是个相对的风险问题，主要涉及两个方面，一是利润率，二是系列玩家对硬件平台的忠诚度。跨平台没什么，但类似于吃剩饭一样的移植，个人非常 BS。



传说物语

次世代本身就变幻莫测，各种跨平台事件层出不穷，第三方厂商对各主机态度模糊不清。的确，当习惯《传说》和《零》在 PS 系主机上登场，一旦出在其他平台上就觉得无比别扭，这是我们对主机的依赖性太强。厂商为了开发更多的潜在用户而选择了其他的平台，而《薄暮传说》和《零》正是系列跨平台的试金石，对厂商来说只要能赚到钱，就没什么不值得的。对于我们玩家，想玩到一些改变平台的游戏，恐怕也得与时俱进地全机种制霸了……



爱尔

厂商只顾追求自身利益，这对我们玩家甚至整个游戏业界来说，肯定有其弊端。

现在的次世代之争主要集中在操作和画面两个方面，请问，操作和画面真的是格格不入无法兼容的吗？肯定不是。任天堂没技术实力做出画面处理能力强一点的主机吗？肯定不是。那为什么就不能推出一款有着异质操作又有不俗的画面处理能力的主机呢？想必大家都清楚，为了能赚更多的钱。这样的后果是，Wii 以新鲜的操作为卖点占据了市场份额，间接逼着第三方厂商为 Wii 做游戏，换来的代价是，玩家必须忍受略强于 PS2 的画面同时眼看着独特操作的新鲜感日益减弱。操作革命只是一时的，我相信真正的次世代还是要靠主机实际机能的提升来实现，毕竟感官上的刺激才是最实际的享受。



drsa

个人认为，正是由于这些主机用户群依赖性较强，受众范围限制较大的游戏所具有的如此看似“局限性”的特点，因此在平台选择的问题上，软件商更应该以系列的持续“生机”为着眼点，争取化“局限性”为“主动性”。我之所以这么说原因在于，当今数字娱乐业竞争激烈的国际市场上，玩家的认可才是“赶海”于巨浪之中，才是各个软硬件厂商的续命人，有这一点我们就不难联系，固守一隅不如尽力推广，总是面向日益高龄化玩家的死忠，不如争取新生一代游人的喜爱，况且，选择新平台也有助于刺激电子娱乐硬件厂商序列的竞争，而软件厂商所谓的受众范围较大的游戏不见得会因为跨平台就失去老玩家。实践是检验真理的唯一标准，不去勇敢尝试怎能赢得成功？《传说》跨平台的不俗成绩就是一个很好的例子，要知道我们不能仅仅用它的销量来判定《传说》“跳台”的成败，而是用发展的眼光看到《传说》延续未来的另一条道路。

平台选择并不意味着抛开原有用户，毕竟软件的用户就是玩家本身，只要喜爱就会有选择，况且系列游戏的缔造者并未许诺该游戏不会回到原有的平台去，所以软件商开发其他硬件平台的新用户是必要的，而且也是重要的，原因是“风险”的背后很可能是惊人的新用户群与大把的钞票。



文编 白夜

力不从心
——从访谈安田哲彦看行货主机发展

在前不久闭幕的 2008 年 ChinaJoy 展上，索尼作为三大家用机硬件制造商中惟一的参展商，在上海新国际博览中心搭建了声势浩大的展台，连续第二年搬来了 63 台以上的 PS3 主机和不计其数的 PSP 主机供玩家试玩，而其中《小小大星球》等游戏的公开试玩更是领先于世界率先在中国亮相，这不禁让玩家十分惊喜，并再一次看到了 PS 系行货主机的曙光。

除了出展之外，负责 SCE 亚洲事务及发展战略的高级总裁安田哲彦在此次 ChinaJoy 展会期间也接受了记者的采访。安田哲彦在采访中谈到了有关 SCE 亚洲分社日后的发展方向、东南亚及南亚市场开拓以及中国大陆地区乃至汉语文化圈业务渗透等许多问题，并且安田哲彦还就正版游戏市场发展前景以及索尼应对盗版问题对策等问题发表了自己的看法，也对中国大陆地区电视游戏市场的现状和未来进行了分析。



安田哲彦
SCE Asia总裁
SCE亚洲区事务及发展战略部长

关于2008年ChinaJoy展的感想



安田哲彦：

在前几年我们参与 ChinaJoy 时，我们多是通过大屏幕或音响向有限数量的用户进行宣传和展示。现在我们有了更多可以出展的游戏作品，为了能让更多更广泛的中国用户有机会亲身体验，我们决定（在此次 ChinaJoy 上）提供公开的试玩展示。

依据国家和地区的不同，比方说台湾地区，由日版或其他地区版本的游戏软件本地化后的作品开始逐渐增多。这也是香港和新加坡地区英文版游戏本地化的数量非常多的原因。如此看来，许多区域并不像我们之前所想的那样抵触英语内容。或者说，相对于日版软件汉化的要求，对英语内容游戏本地化的呼声也很高，这也是我们新近意识到的市场营销方式。正因为上述趋势日益明显，各种英语版的拷贝软件才会快速增长，因此我们决定，今后还要更积极地引入来自美国和欧洲等地的游戏软件。实际上在这次的 ChinaJoy 展览上就有许多这种类型的游戏展示。与育碧和 EA 两家公司展示的作品一样，SCE 亚洲也展示了许多诸如《像素垃圾 伊甸园》等与欧美完全相同版本的游戏。另外，现场还展出了与今年 E3 上相同版本的《小小大星球》。

关于正版市场及盗版应对

安田哲彦：

谈到应对盗版的问题，最近这一两年间，我们为了对付盗版泛滥虽然也与各国的相关部门展开了不少合作，但从盗版无法彻底消失的原因来考虑，我认为收入问题所占的比重还是比较大。游戏开发者花费大量时间和资金来开发出优秀的游戏软件，自然就要有一个与之相符合的售价。

与美国和欧洲等高收入国家的游戏市场不同，在亚洲地区，想要始终维持游戏软件的购买力是一件很困难的事情，但用户对于游戏的兴趣是存在的。无法购买真正的正版软件，但又不能去偷去抢，接下来自然而然就会考虑到购买盗版。因为有便宜的软件所以就不由自主地去购买，日本的游戏市场过去也曾经历过这样的时代，但随着著作权保护意识的逐步深化和收入水平的不断提高，盗版也就逐渐会被淘汰。

其次是网络下载，能够花相对较少的资金就轻松下载到许多游戏资源，这对于盗版软件将是一个相当大的打击。如果下载能够普及，之前所说的盗版问题或许就能得到一定程度的遏止。为了能让 PS3 和 PSP 用户顺利地访问并下载到丰富的资源，SCE 亚洲方面做出了许多努力。虽然在下层结构方面还存在一些问题，但我们会坚持不断地进行完善。

关于SCE进驻中国大陆市场的展望

安田哲彦：

去年在参加 ChinaJoy 展览的时候我曾经说过，希望今年能够在中国市场正式开展我们的业务。但由于受某些因素的影响，从现阶段的情况来看似乎很难把发展游戏产业提上议事日程。因此，现在我们正在积极研究新的发展目标。

由于我们是走进其他国家的大门去做生意，事事自然就不会那么一帆风顺。各个国家都有自己的制度和民俗习惯，如果不能做到尊重和遵守这些规则的话，那么即便是开始能够站住脚，随着



时间的推移发展还是会越来越难。为了避免这种情况发生，我们就必须提前做好完全的准备。

但话说回来，因为我们拥有的人力和财力毕竟有限，光是维持在中国大陆地区的常驻办事处就需要很多人力，更何况要组织这样的大型展会所耗费的资金又都是以上亿日元来计算的。因此，我们认为这些资源应该可以被应用到更有价值的领域中去。在这种局面依旧持续的情况下，在中国国内（对于游戏产业）的意见取得一致之前，还是不要做多余的事情而耐心等待时机比较好，这是我们最近所意识到的。

关于中国大陆市场现状

安田哲彦：

虽然一直以来都在谈开放的问题，而且我们也始终都在诚心诚意地期待着合作，但由于涉及到的相关部门比较多，事情的进展比较艰难。如果无法开放市场，那么我们对于中国游戏产业的发展也就无法提供更多支持。

事实上如果这样持续下去的话最可怜的还是用户自己。借助在网络上收集的各种信息，我们现在掌握的情报比以前要更加广泛。既然与香港和台湾地区的用户购买了相同的产品，也就应该有享受相同服务的权利，我们认为这种要求已经到了急待解决的地步。

对玩家说的话

安田哲彦：

最近经常能看到中国玩家到日本来购物。中国用户在选购游戏时对于正版的意识在逐渐增强。在采访这些作为外国旅游者来日的用户的电视节目上，从对话中可以感觉到他们对正版已经有了很强的执着。对于盗版问题的看法，我们也与许多人进行了深入讨论，从中国收集了各种各样的意见。别人命令去做的事情，可能很难提起

精神来，但如果是以自己的意志去行动的话，态度自然就非常认真了。

在我们看来，盗版问题虽然非常令人头疼，但受损失最大的其实还是中国的玩家，有关这方面的思考和讨论也非常多。虽然指责的声音也很多，但实际上情况并不是无可挽回，有很多玩家到日本来购买游戏甚至参加东京游戏展，果然正版还是有正版的优势，假的永远不能代替真的。哪怕是少买一些也要购买真正的正版并从中挖掘出其价值所在，这样才是了解到游戏软件的真正意义所在，我是这样认为的。





于本月在日本游戏媒体率先刊登的这篇SCE亚洲区老大安田哲彦的访谈一时间在国内游戏圈掀起了一阵不小的波澜，文中提到了很多国内电视游戏圈的现状和问题所在，句句指向要害，发人深思。而最令玩家们惊讶的是，从安田的话语中已经可以得知SCE在努力受阻的情况下也许又将再次无奈放手，我们期盼的行货PS3和PSP也许又将只是一个美好的幻想。

这段访谈公布时2008年的ChinaJoy游戏展刚刚闭幕不久，SCE在展会上气势宏大的63台PS3试玩机台和15个优秀作品的实机公开试玩还被许多玩家所津津乐道，却殊不知在明年的ChinaJoy上也许无法再见到SCE参展了……

中国的电视游戏玩家将何去何从？中国的电视游戏产业将何去何从？

【玩家观点】

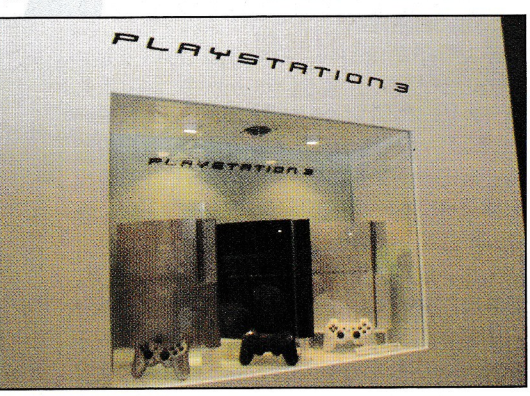
电子游戏这一事物，终究还是为了娱乐大众而被制作出来的，和音乐、电视一样，其娱乐性、休闲性永远要高于所谓的艺术性或者技术性。因此，什么样的人玩什么样的游戏，最终说了算的不是开发商，也不是发行商，更不是几个偶尔露露脸的大人物。俗话说，女为悦己者容，男为悦己者穷，能最终让玩家掏腰包的游戏必然是符合了他们最大的喜好的，换句话说，玩家决定游戏销量。举个最简单的例子，为什么各大媒体和厂商在做周间销量排行榜的时候都要把日本和北美的单独分列出来？显然是因为两个市场的软件销量状况迥异，只有分别统计才能获得最准确的市场情报。要知道，这两个市场的消费者可是有着截然不同的娱乐品味的。为什么当初微软要不惜砸下重金把坂口小胡子从夏威夷请出山还连带捎上鸟山明和井上雄彦两个在岛国响当当的大人物合伙？不就是为了迎合日本玩家的口味么。同样的道理，在盗版泛滥且管理严格，玩家普遍连花时间都懒得花，但却愿意为了聊天窗口上几张图片而付钱的中国大陆市场，所谓世界一流的厂商们做了什么？

没有！

在他们因为“大陆玩家”低下的素质和有关部门“不近人情”的条款而大发牢骚的时候，一帮被普遍认为是“垃圾”的制作人和运营商早已在网络游戏这块全新的蛋糕上创造了大陆市场前所未有的价值，更有如今被骂做“狗城”的某不知名小厂制造出迄今为止领先全球无人超越的奇迹。就在“XB团”笑呵呵数钱、“巨人网络”连钱都懒得数、网易正式签约暴雪引进《星际争霸2》和battle.net、光荣一股脑把旗下所有知名游戏系列一股脑网络化还免费下载客户端的时候，面对死死抱着蓝色的塑料茶杯垫不放的大叔，我等索饭只能高呼：

无商不奸啊，亲爱的！

——《游戏城寨》特约撰稿人 hopy





要想得到和外国差不多的游戏环境和售后服务么？这只有在游戏正版有相当的普及量，市场被规范的情况下才可能。

规范市场长远来看应该有好处，但我认为短期来看这个对中国的损害比带来的利益要大，而规划这个东西说不准，我认为能把眼前的事情做好，就已经很不错了。

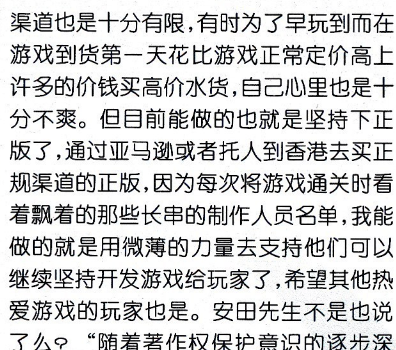
所以我觉得，损失了一个游戏业，也没什么不好的，眼前能让其他更重要的行业发展起来才是王道，我们这些游戏玩家也不能太自私，为了自己的一些需求就希望国家如何如何，如果真这么做了，很可能会给整个国家增加压力的。

游戏正版认证，带来附加效果的是整个IT业的正版认证，中国各行各业，大中小企业都需要企业级的软件提高生产效率，一些大企业好说，他们也不会在乎正版的经济压力，也不想给自己找麻烦。但是对一些中小企业来说，这个其实压力也蛮大的，信息系统谁都想用好的，硬件环境的投入已经够他们喝一壶的了，再要弄套不错的软件方案的话，确实对他们可能压力是重了，所以一些中小企业宁可请人来给自己做维护和做项目，也不愿花软件钱要他们的售后。

国家现在还希望高速发展自己的行业，所以现在这种情况我觉得其实是最适合中国的现状的，存在必合理。等到中国能力够的时候，会为了促进自己这方面的收益，自然一步一步地正规化电视游戏市场的，到时候利益就能得到保障了。

——游戏城寨论坛会员 tntforbrain

几年前玩游戏时是学生，实在没有能力购买正版，所以在PS2发售大陆行货时很想支持一把也没有能力。现在工作了挣钱了，个人买游戏终于可以一定程度上负担得起正版了，但



渠道也是十分有限，有时为了早玩到而在游戏到货第一天花比游戏正常定价高上许多的价钱买高价水货，自己心里也是十分不爽。但目前能做的也就是坚持下正版了，通过亚马逊或者托人到香港去买正规渠道的正版，因为每次将游戏通关时看着飘着的那些长串的制作人员名单，我能做的就是用微薄的力量去支持他们可以继续坚持开发游戏给玩家了，希望其他热爱游戏的玩家也是。安田先生不是也说了么？“随着著作权保护意识的逐步深化和收入水平的不断提高，盗版也就逐渐会被淘汰。”

——游戏城寨论坛会员 花生酱

事实上，电视游戏玩家群体已经在中国形成，没见出什么问题，但玩家们有时也许是闲麻烦或者是其他原因，放弃应有的售后服务，搞一些“自断臂膀”的行为，这对正规市场的形成也是极为不利的啊。

——游戏城寨论坛会员 jungle007

我看到过这样一篇国外媒体在参加了今年CJ采访后所画的漫画，记者到达会场前曾设想过CJ上会像E3一样公布新游戏和震惊的新闻，但是当展会结束后却大失所望，除了满眼的网游之外没有任何值得报道的东西，当然这个记者肯定是第一次参加CJ。中国现在有向世界展示自己市场需求的渠道，而国外媒体也对中国的家用机游戏市场抱有很大的兴趣。回头来看几乎每一代主机厂商也都试图将自己的产品输入大陆，但是不是灰头土脸地打道回府就是半死不活地苦苦支持，几乎没有成功的案例，盗版的确是电视游戏厂商进入大陆市场的一个大问题，但是它却不是最大的问题。我们玩家能够做的只有加强正版意识和耐心地等待。

——游戏城寨论坛会员 黑熊精

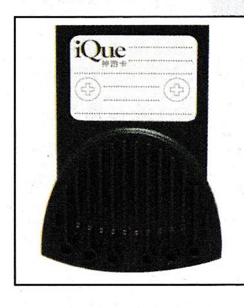


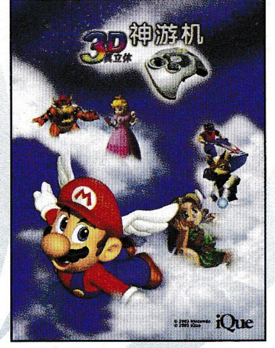
行货主机之路回顾

神游机 iQue

开发商：任天堂 / 神游科技 **发售日：**2003年11月17日
主机售价：人民币498元 **软件售价：**每款游戏人民币48元

2003 年 9 月底的东京电玩展上，任天堂社长岩田聪一句“任天堂将进军中国电视游戏市场”让所有中国电视游戏玩家欣喜若狂。于是在当年的 11 月底，任天堂与中国神游科技联合开发的一款针对中国市场推出的新主机“神游机（iQue）”众望所归地在中国国内发售了。这款神游机拥有主频 93.75MHz 的 R－4300 64BIT 处理器，每秒可运算多边形 10 万以上，同屏最大显色数 209 万。而为了预防盗版和水货的侵害，神游机的游戏采用了半导体记忆卡的方式，让玩家透过严密的保护程序，在直营的游戏店付费下载游戏安装到记忆卡上，以防范游戏被任意盗版。而神游机将采取三重密码保护，必须经过游戏本体、门市店密码与任天堂的密码控管，能有效阻止游戏被盗版。





严格意义上讲神游机就是大陆电视游戏主机的“行货第一人”了，虽然大家都心知肚明神游机就是一个 N64 的简化版，但有正规渠道销售以及正规的广告宣传总归是一件让玩家们兴奋的事情，而最令玩家欣喜的恐怕还是可以享受到全中文字幕甚至语音的业界顶级作品。

游戏方面，神游机上的游戏虽然都是已经在日本乃至国际市场上推出许久的作品，如《神游马力欧》、《塞尔达传说 时光之笛》等，但鉴于之前 N64 在国内十分稀少以及神游机上这些名作的完全汉化，神游机对于中国玩家还是十分有意义的。

神游机平台发售的主要游戏		
水上摩托	星际火狐	神游马力欧
塞尔达传说 时光之笛	马力欧卡丁车	未来赛车
耀西故事	纸片马力欧	罪与罚 地球的继承者
越野摩托	任天堂明星大乱斗	动物森林
动物森林	马力欧医生	组合机器人

PlayStation2

型号：50009 **开发商：**索尼电子娱乐
发售日：2003年12月20日 **主机售价：**人民币1988元
软件售价：每款游戏人民币168元

2003 年 11 月 28 日，索尼在北京召开了一场具有划时代意义的新闻发布会，在发布会上，索尼宣布其 PlayStation2（简称 PS2）电脑娱乐系统正式在中国上市。同时上市的还有两款游戏，分别为《捉猴啦 2》和《ICO 古堡迷踪》。索尼在现场演示了将随 PS2 行货主机上市的这两个游戏，游戏中包括人物配音、文字提示等均为中文，而且在游戏开始前均有“健康游戏忠告”，提示用户抵制不良和盗版游戏，并注意合理安排游戏时间，由此可见索尼进入中国市场的细致与谨慎。而这个消息公布后，玩家们也对这台即将登场的行货电视游戏主机万分期待。



这台 50009 型的 PS2 对于中国电视游戏市场来说可谓意义非凡，区别于一个月前上市的神游机，PS2 在当时是全球电视游戏产业最成功的主机，深受全球游戏玩家的追随，全球销量已经突破了 6000 万台，几乎所有的第三方游戏开发商都会把自家的优秀作品放在这台主机上推出，而行货 PS2 的发售，则让我们有希望体验到这些优秀作品的中文版。

但接下来的事情，好像并没有向我们所希望的方向那样发展。

其实在索尼宣布发售 50009 型大陆行货 PS2 时，PS2 主机在全球范围内推出已经有三年半的时间了，一方面面对竞争对手 Xbox 和 NGC 的压力，另一方面 PS2 在欧美和日本市场基本接近饱和。在这种情况下，索尼选择了进入中国大陆市场。据相关专家分析，这样做一是为了 PS2 能继续保住“全球销量最大的电视游戏主机”这个地位，另一方面则是可以使索尼产品全方位的进入中国市场。而基于这样的背景，这款行货 PS2 主机在售价等方面都应该是很符合国内市场属性的才对，换句话说，50009 型 PS2 主机在未发售前，所有人都一致认为其主机和正版游戏的售价应该比较低廉才对。

但事实并不是这样，在 2003 年 11 月 28 日的发布会上，索尼正式公布 PS2 在中国的售价将为 1988 元，而游戏软件的售价将为 168 元。这一决定可以说直接导致了后来行货 PS2 主机的失败。

在当时国内的游戏市场，行货 PS2 的最大竞争对手可以说就是自家的兄弟——水货 PS2，而从主机定价上看，行货主机 1988 元的定价要比当时的水货主机高上 400 元左右，游戏方面的 168 元似乎也定得高了一些，要知道当时国内电脑游戏市场的正版软件普遍价格在 69 元左右。定价方面的失误让这个拥有高贵丝缎银外表的 PS2 主机在中国市场上的路并没有走出多远，除了刚发售时某些玩家图一时新鲜外，行货 PS2 在国内各地市场的反应都比较冷淡。虽然之后经过一次战略降价，但为时已晚，行货 PS2 终究没有在中国市场上大红大紫。

50009型PS2主机上发售的主要游戏		
ICO 古堡谜踪	捉猴啦2	XIGO 最后的骰子
真・三国无双2	超级泡泡龙2	恶魔猎人2
实况足球 胜利十一人7 国际版		机战佣兵2
实况足球 胜利十一人8 亚洲冠军联赛		亚克传承 精灵之黄昏
龙珠二世2	比波猴百斗派对	爱淘儿（EyeToy）
Formula One 2004	薇欧蕾特的工房	比波猴@爱淘儿

小神游GBA（iQue GBA）

开发商：任天堂 / 神游科技 **发售日：**2004年6月15日

小神游SP（iQue SP）

开发商：任天堂 / 神游科技 **发售日：**2004年10月27日

小神游micro（iQue micro）

开发商：任天堂 / 神游科技 **发售日：**2005年10月1日



神游的 GBA 掌机系列行货可以说是在国内游戏市场最先获得成功的行货，如果说 2004 年小神游 GBA 的发售依旧晚于 GBA 全球发售三年而没能在中国市场抗衡过水货的话，那 2004 年 10 月推出的小神游 SP 可谓让中国玩家并没有落后世界很长时间便感受到最新主机的魅力了。以现在的眼光看，掌机也许更适合国内的游戏市场，而任天堂在神游 GBA 系列的产品定价上也把握得比较好，并且在服务方面也做得相当到位。据调查，当时小神游 SP 在上市仅仅三个月后便摆在了全国各个卖点，神游在整个过程中，始终稳如泰山地把握着局面，售点数量由半年前的 100 多个暴增至 1700 多个，小神游 SP 的版本也从首发“海蓝色”开始，随后接连推出“玛瑙黑”、“铂金色”与“炫晶红”，2004 年末更以中国第一台限定版主机“中国龙”完美收场，这时的神游，已经做好了一个本土品牌最重要的基础工作——渠道构建。成熟的产品销售渠道、顺畅的媒体公关以及玩家良好的口碑使得神游 GBA 系列的硬件在中国电视游戏市场成为了“最先成功吃到螃蟹的人”。

回顾国内电视游戏行货主机的历程，真可谓是一路荆棘，而以上还没有提及当年 SEGA 在国内的年销量仅为四位数的行货土星主机……目前，于 2007 年 7 月 23 日发售的 NDS 行货主机神游 iQueDS 正在以非常好的形势在国内电视游戏市场上健康成长并发展着，这证明国内的市场其实还是有条件让行货电视游戏主机生存下去的，而且任天堂的次世代家用主机 Wii 如今看来也有很大的机会登陆中国市场。虽然从这次 SCE 亚洲区总裁安田哲彦的访谈中我们看到国内的游戏市场还存在许多问题，但笔者相信，随着中国电视游戏玩家的不断努力和玩家们整体素质的不断提高，终有一天，我们是可以第一时间享受和电视游戏产业发达国家的玩家同样的待遇的，我们期待那一天的早日到来。

黑角杯 游戏城寨我爱周边DIY大赛部分作品选萃

文 雪泥

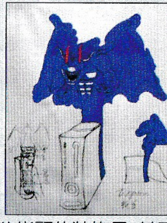
七月流火，八月流金

壮丽璀璨的开幕式为全世界人民拉开了北京奥运会的帷幕，各路豪杰都对金牌和记录发起冲击，我们为全世界的运动健儿欢呼的同时，另一场赛事也在 levelup.cn 激情上演着。短短两周，城寨的 DIY 高手们以远远超出我们预期的热情和才华为“黑角杯”游戏城寨我爱周边 DIY 大赛贡献出了自己的得意之作，截至今日，我们已收到有效参赛作品逾 40 件，在活动帖中低调发表的创意亦不在少数，究竟精彩若何？我们这就挑选一部分作品让大家先睹为快！

一、硬派 硬件——神乎其技

硬件一向是 DIY 行为中最见实力的部分，这次大赛“暴露”了好几位潜伏于会员之中的高手，他们如何让人啧啧称叹？请看下面的作品。

1、强效多功能概念性艺术风冷角龙



该作品由 TVGAME 新手针对 X360 三红隐患，耗时 100 多个小时精心制作，外形彪悍、实力强劲，硕大的角龙头魄力十足，使得 X360 主机相形之下变得娇小可怜，令人印象深刻的是它脱离主机也是一个十分华丽的装饰品，甚至是一台独立的电风扇——有了它，我们完全有理由不再为主机散热问题发愁了！

作者曾经担心能否在截止日前完工，好在他终于做到了，而且成品十分出色，完全配得起它华丽的名字（笑），没有辜负大家焦急的等待。

实用装点指数：★★★★★

亮点评述： 既有实效，又是华丽的装饰品，附带的制作流程是 DIY 入门的范例。

2、蚁巢机箱、隔热泡沫外壳

无独有偶，x10a 选手也对防止三红提出了自己的独到构思，两个方案分别从防过热和防变形入手，完美地抓住三红根源，执行了自始至终根除三红顽疾的理念。

参考价值指数：★★★★

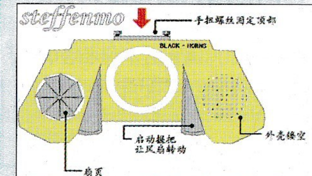
亮点评述：蚁巢机箱，硬件维护竟然能联系到仿生学，可谓妙想天开；独特镂空构造的泡沫隔热壳通过反向思考，给了我们另一种保护爱机的可能。

3、夏日风凉掌机手柄

有为主机解暑的作品，也少不了给人降温的创意。会员 Steffenmo 用简明的设计图为手容易出汗的玩家出了个主意，并融合了握把功能改善 PSP 的手感，不知会不会有人愿意把这个方案付诸实施呢？

人性化指数：★★★

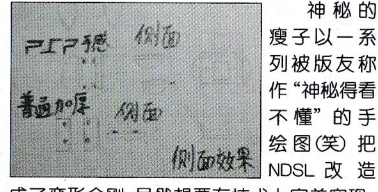
亮点评述： 被手汗困扰者大有人在，这个作品想玩家所想，急玩家所急，加以琢磨，有机会成为大受欢迎的热门周边。



二、改装 改良——天马行空

有时候，一点点变化会让整个事物大不同，这些改动对游戏机的助力，是雪中送炭还是锦上添花？插上想象的翅膀，装备你的装备。

1、NDSL 自由更换马甲



神秘的瘦子以一系列被版友称作“神秘得看不懂”的手绘图（笑）把 NDSL 改造成了变形金刚，虽然想要在技术上完美实现，显然对结构设计和精密程度的要求不低，但相信大家都会乐于看到 NDSL 披着 PS2 手柄和 PSP 之类的多彩外衣出现在自己的游戏生活中吧？

新颖趣味指数：★★★★

亮点评述： 创意就是要大胆，细节就留给能工巧匠们去头疼吧。

2、NDSL 多功能手柄

游戏风格多样的 NDSL 在这个部分备受青睐，Supermilankaka 同学也打起了它的主意，试图开发一款多功能手柄，一口气满足主机在游戏、影音、携带和存储卡兼容等各个方面的要求，如果得以实现，在天堂的当红掌机真称得上是全能选手了。

通吃野心指数：★★★

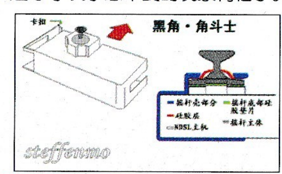
亮点评述： 虽然我没搞清楚这究竟是把掌机变成手柄还是把手柄变成音箱，但这丝毫不影响创意给我们带来的乐趣和遐思。

3、黑角角斗士摇杆

Steffenmo 再次出击，大胆提出针对 NDSL 十字键生涩手感的改良，绘制了名为“黑角角斗士”的摇杆概念图，在安装和用料等细节方面的专注同样可圈可点。喜欢格斗游戏又苦于掌机手感不良的玩家有福了。

实用期待指数：★★★★

亮点评述： 保护手感，拯救游戏，捍卫我们的游戏体验。



三、支持 支撑——随心所欲

携带、放置的辅助设备是游戏生活中，也是这次大赛作品不可或缺的重要组成部分，几位选手不约而同地对如何方便舒适地安置 PSP 进行了钻研，题材撞车却各有各精彩。

1、“半成品”可折叠 PSP 支架

尽管号称“半成品”，“恶化之心”的作品实际观看效果还是不错的，特别是选用的材料也十分方便入手，加上图片说明详细，制作门槛较低，感兴趣的玩家尽可以自己找来动手一试。

普及方便指数：★★★

亮点评述： 复杂、精密固然是无可争议的优势，但作品的平易近人拥有着更大的亲和力。

2、PSP USB 挂绳

一闪毛球同学告诉我们，什么叫做简约而不简单。用他的话来说，“一次性解决 USB 跟挂绳需要，在实用的同时兼顾时尚”。

美观实用指数：★★★★

亮点评述： 一加一的价值等于二，体积却等于一。

3、PSP 自由支架



城寨的朋友们熟悉的李珍珠同学也在 PSP 支架上动起了脑筋，运用其娴熟的画工和细致地说明为我们带来了一个优秀的作品，同一帖子中他附送的另一个作品 DIY 耳机也非常可爱，值得一看哦！

方便舒适指数：★★★★

亮点评述： 就凭它能让人躺在床上看小 p 还不用担心脖子酸疼，已经对虏获无数喜床玩家的心了。

四、变化 便携——美轮美奂

下面，我们一起欣赏最能体现制作者美术设计能力的一系列作品——便携包。风格、做工、功能，都在决定着作品的独特的美与价值。

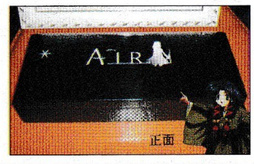
1、NDSL 万用包包

会员 Mlbb310107 用铅笔画赋予了普通的 NDSL 包包以更广泛、实际的用途，一网打尽刷卡时代你需要携带的所有卡片，看了这个掌机钱包，你会不会心动呢？

出行便利指数：★★★★★

亮点评述： IC、IP、IQ 卡，兄弟，记得还要带上 NDSL 啊……

2、Air 主题木质收藏盒



华丽得让人吃惊的作品来了！ゆき走的是限量版精品路线，精美如深闺小姐梳妆盒一般的 PSP 收藏盒恐怕会让人在瞠目之余忘记里面装着的小 P，据说作者还为它进行了特殊的熏香处理，这可真是把买椟还珠的奢侈精神发挥到了极致啊！

华丽炫目指数：★★★★

亮点评述： 喧宾夺主，扣分！（或者没收？……）

3、Lolita 风格 PSP 萌包包

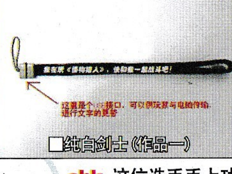
修罗．殇 MM 祭出这法宝那一刻，进帖观赏的一众萝莉党、女仆团被萌得人仰马翻。这件作品整体制作精良细腻，散发着强烈的风格和时尚感，写意地运用黑底＋白色蕾丝的搭配，成功萌翻。加之以漂亮的铃铛隐蔽地起到扣子的实际功用，更是这个作品的点睛之笔。

优雅可爱指数：★★★★

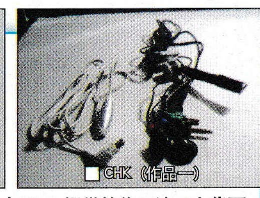
亮点评述： 为数不多的“眼前一亮”级作品之一，危险的冲动消费诱因。

五、高产 高超——锋芒毕露

本次大赛中，不少创作欲望旺盛的选手都拿出了多个作品，我索性把其中两位的作品集拿出来晒晒。



纯白剑士（作品一）



CHK（作品一）

纯白剑士，作品特点是想象力惊人，同时也因其超高的科技含量要求对厂商发起了挑战。（笑）

作品一： PSP/NDSL 屏显挂绳创意

活动伊始便出手不凡，作品魅力一目了然。

作品二： Wii《银河战士》头盔显示屏

越战越勇，异想天开到不可收拾。

作品三： NDSL《超级机器人大战》真实版对战战棋

从《审判之眼》获得灵感，却反其道而行之。

chk，这位选手手上功夫不弱，提供的作品谈不上华丽却绝对实用。

作品一： 废物利用版 NDSL 耳麦

珍爱朴素，远离贵族……

作品二： 《吉他英雄》外设

虽然是根据网上教程完成，实践的精神依然值得借鉴。

除了上面这些独树一帜的作品，还有不少创意集中体现了广大玩家对某些功能的迫切需求，比如掌机用的蓝牙耳机、太阳能电池、便携迷你音箱、PSP 用触摸板和鼠标，甚至 X360/PS3 通用手柄……可谓林林总总，五花八门，尽管没有官方的技术支持这些想法都很难得以实现，我们还是不禁要为这些说出大家心声的参赛玩家们大声喝彩！

短短两周时间，选手们投入的热情和精力，以及作品的整体素质之高是我们始料未及的，背后付出的辛劳和汗水也是我们无法体会的。无论结果如何，他们的新颖创意和劳动都值得我们肯定，就让我们在为奥运选手们欢呼喝彩的同时，也把掌声献给他们，并祝愿他们取得佳绩！请登陆 levelup.cn 论坛黑角专区，关注我们的“黑角杯”游戏城寨我爱周边 DIY 大赛，并为您喜爱的作品投上宝贵的一票！

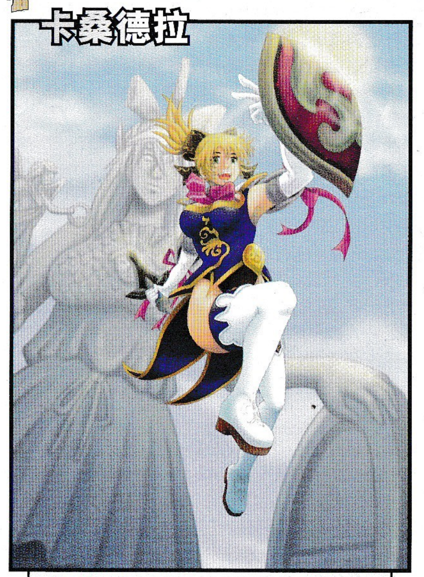
全部参赛作品汇总及投票专用帖：**http://bbs.levelup.cn/showtopic-677471.aspx**

主持人：玛鲁斯

城寨画廊 VOL.6

“《灵魂能力》系列”因为其大气磅礴的剧情和丰富多彩的人物设定，向来是同人作者们的创作首选，在最新作中，官方本身就邀请了众多知名画师倾情献艺，造就了众多带有他们作品浓郁风格的角色。而城寨画廊的画手们也都按耐不住，纷纷用画笔描绘出了这场奇幻秀丽的旷日之战，以及在这群可爱的战士们。

卡桑德拉



作者：神乐 DFC

总算还是赶上了，我玩刀魂的惟一动力——小桑！

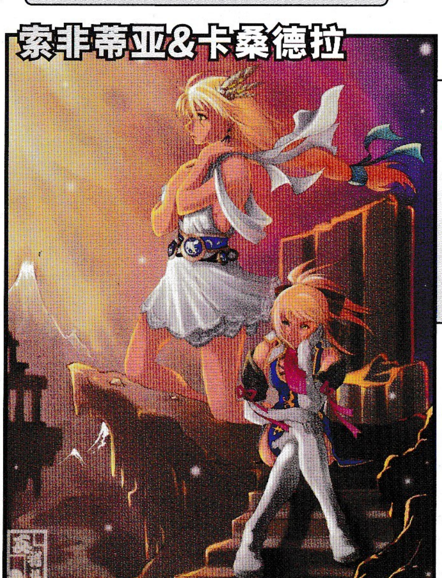
武士大叔



作者：热血伪大人

《灵魂能力 IV》里认识的人不多，网上找了下发现这个武士大叔眼熟，以前看过 COS 就画了……

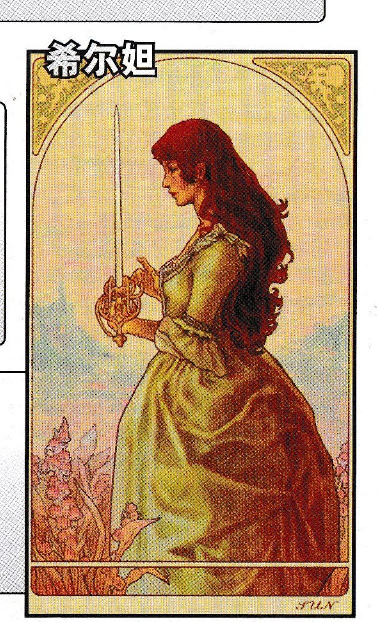
索非蒂亚&卡桑德拉



作者：李珍珠

姐妹花个人还是比较喜欢用的，这次花了点时间慢慢画的，希望大家喜欢。

希尔妲



作者：太阳国度

终于画完了，画死我了。

雪华



作者：圆崎魅音

以后就交给雪华姐了……

阿修萝特



作者：秘银星

我也占一个吧，想画阿修萝特……机械萝莉塔大好！

艾咪

作者：=EXAM=

水平有限，重在参与。

艾咪



作者：MO.MO

第一眼看到就想画画的角式，彷徨之夜光蝶是官网写的还想画那位钢铁淑女，不过没时间了……

香华



作者：克劳德〇斯特来弗

是X……大家多包涵。相册是有点不稳定，有时候显示的



《游戏城寨》月度音乐排行榜

(08/07/05 ~ 08/08/05)　策划 方寸　文／统筹整理 AC米男

收录歌曲的试听请访问：http://bbs.levelup.cn/showtopic-633969.aspx

综述：

1.本期应朋友们的要求，在候选歌曲方面首次加入了欧美音乐的部分，由于选的都是一些年内比较热门的歌曲，所以反响还算不错；

2.可能是因为放假的关系，大家的投票热情有所下降，不过越是这个时候，参与的朋友拿走奖品的几率也就越高哟，呵呵；

3.又是一期10换10的榜单更迭，看来在这个信息垄车的时代，再好听的歌曲也是有时限的orz。



TOP 1 Moon Crying

歌手：倖田来未



选自唱片	MOON（单曲）
发行日期	2008年06月11日
唱片公司	rhythm zone

简评：

上次听倖田来未的歌曲，应该是《爱证》那张细碟了，比起那些轻跃的节奏，也许柔情才是倖田来未留住我耳音的法宝。《MOON》整张单曲里，恐怕只有这首歌能让大家产生共鸣吧。久违的倖田柔情攻击又开始了。

其实，最初听歌曲的时候，就被歌词所打动，今天看过PV后，倖田那特有的沙哑声线，更有了一种让人心痛的感觉，并且这次显得尤为强烈。那些相爱的人，何苦让对方在孤独的夜里哭泣？也许，人寰无奈注定两分离呢。这个晚上，是有月光的夜晚，Moon Crying？Moon Crying！最后，歌曲真的让我Crying了。一个人的月夜，一个人的Moon Crying，有你的日子，对你欢笑，对你哭泣；失去你的日子，独自徘徊，独自惆怅。

明天，没有人知道你将去向何方，如同我们生活中遇到的种种一样，叹一声：最难是珍惜。

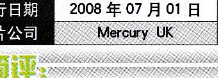
BY tinmata（LU会员）

今年春季档，由石原里美主演的另类推理日剧《谜》的主题歌。老实说，觉得这个搭配很不搭调，但是就歌曲本身来说还是相当不错的。

BY AC米男（LU荣誉版主）

TOP 2 Bye Bye

歌手：Mariah Carey



选自唱片	Bye Bye（单曲）
发行日期	2008年07月01日
唱片公司	Mercury UK

简评：

"This is for my peoples Who just lost somebody/Ya best friend ya baby/Ya man or ya lady/Put ya hand way up high/We will never say bye"这就是为什么很多会员都投给这首歌的原因。

BY AC米男（LU荣誉版主）

TOP 3 逞强

歌手：米米CLUB



选自唱片	逞强（单曲）
发行日期	2008年06月04日
唱片公司	Sony Records

简评：

其实是因为看日剧版《我的野蛮女友》才听的这首歌曲，每当片尾处恰如其分的响起这首歌时，总是有一种淡淡的感伤涌上心头。因为是从一部日剧中听到的这首歌曲，所以对歌手不甚了解，上网查阅了一下，原来米米CLUB早在1985年就已经出道了，并展现出超级乐队的素质。其音乐出乎意料的华丽、古怪、乃至恶搞，但又琅琅上口、优雅抒情。这首算是展现他们抒情一面的歌曲了，有一种初听南方群星(Southern All Stars)的《TSUNAMI》(《前男友》的插曲)的感觉。

BY samfisher007（LU版主）

米米俱乐部，二十多载以来的情感，在深深的温馨中，犹如咖啡色的香糖，化在了心里。如果说秦宝宝的新歌是青春的彩虹，那么这首充满了时代厚重感的歌曲，就是一封家书，情深似海。

BY 李珍珠（LU超级版主）

柔和的旋律，婉转的歌声，把《逞强》这一题目的里侧，充分的表现了出来，也映射出田中丽奈饰演的女主角的内心活动。

BY WXYWING（LU会员）

以电影为主要演绎方向的田中丽奈，出道10周年主演的第一部日剧。翻拍自大家再熟悉不过的那部韩国电影，电影里那些经典的桥段也被编剧复制到了日剧里。石井龙也(米米CLUB的主唱)浑厚的嗓音像是隔着厚厚的云层，正在缓慢着陆的飞机。从陌生到熟悉的距离叫作信任，而最终，两个喜欢逞强的欢喜冤家也总算熬成了一对神仙眷侣。

BY AC米男（LU荣誉版主）



TOP 4 爱你

歌手：清水翔太



选自唱片	爱你（单曲）
发行日期	2008年06月04日
唱片公司	MASTERSIX FOUNDATION

简评：

出道不是太久，歌不是太多，但是他的歌声绝对可以让你感动。这首《爱你》比起上一张主流出道单曲的《HOME》还要好听，绝对不要错过！

BY waerhala（LU会员）

很干净的声音，边听边想起喜欢的人，哈哈。

BY 最后一支烟（LU会员）

TOP 5 Miles Away

歌手：Madonna

选自唱片	Hard Candy（专辑）
发行日期	2008年04月30日
唱片公司	Warner Bros.

简评：

麦当娜阿姨"水果硬糖"里的一颗，搭配了上一季由大神木村拓哉主演的月九(每周星期一晚上9点钟播出的电视剧)日剧《CHANGE》的主题歌。虽然剧集因为进行了"史上最强的宣传活动"(富士电视台给出的延期解释)而推迟了一个月才播放，但也丝毫没有影响到他在中国日剧迷中的人气。剧集的政治外衣和主题歌的标题"千里之外"相得益彰，而歌词和剧情却又很巧妙的联系了起来，"I just woke up from a fuzzy dream/You never would believe the things that I have seen"，起初当上首相的启太也许真的感觉像是做了一场梦一样吧。

BY AC米男（LU荣誉版主）

TOP 7 Viva La Vida

歌手：Coldplay

选自唱片	Viva La Vida（专辑）
发行日期	2008年06月17日
唱片公司	Parlophone

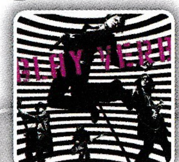
简评：

iPod的广告歌曲，同时称霸全球22个国家的iTunes，还在发行后挤身英国单曲榜的前10位，酷玩乐队的音乐就是有这么一种魔力。主唱Chris Martin独特的嗓音，有着和人体感官互相呼应的共同沟通频率，总是将自己的灵魂包裹在每首歌曲里，让每个音符写下自己独特的光芒。距离上张专辑发行将近三年的时间，在全球乐迷的热切期盼下，他们终于推出第四张原创专辑《Viva La Vida》，而其名称的灵感则是来自墨西哥画家Frida Kahlo的作品，有着歌诵生命的含义。

BY AC米男（LU荣誉版主）

TOP 9 VERB

歌手：GLAY



选自唱片	VERB（单曲）
发行日期	2008年06月11日
唱片公司	Capitol Music Co./EMI Music Japan

简评：

久违了的摇滚天团，GLAY的最新单曲《VERB》，词曲依然是由他们的队长TAKURO一手包办。在主唱TERU不断的追问"为什么"中，歌曲渐入高潮，疾走中宣泄的快感，在音乐里得到了完全的释放了，"Surrounded by enemies called hopeless/my soul seemed lose its exit"。

BY AC米男（LU荣誉版主）

TOP 6 羁绊

歌手：Hi-Fi CAMP

选自唱片	羁绊（单曲）
发行日期	2008年06月04日
唱片公司	FOR LIFE MUSIC ENTERTAINMENT

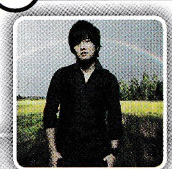
简评：

Hi-Fi CAMP作为歌坛的新生力量，去年1月份才由4个80后的小伙子：KIM（Vo）、SOYA（Vo）、AIBA（Key）和TOSHIRO（DJ）正式结成，除了KIM是青森人，其他3个都来自仙台。在进行了1年多的地下活动后，今年6月初终于是主流出道了。而这次的Debut Single一上来就搭配了韩国导演郭在容"野蛮系列"的最新作，由日本演员绫濑遥与小出惠介主演的电影《我的女友是机器人》的主题歌，可谓来势汹汹。

BY AC米男（LU荣誉版主）

TOP 8 彩虹消失那天

歌手：秦基博



选自唱片	彩虹消失那天（单曲）
发行日期	2008年06月04日
唱片公司	AUGUSTA RECORDS/BMG JAPAN

简评：

秦宝宝的新歌，淡淡的夕阳，淡淡的吉他，前面舞动的女孩，后面弹唱的男孩。夕阳下的"爱"像那雨后的彩虹，在歌声缭绕的时候，永远不会消散，就像对你的爱，一样的美丽。

BY 李珍珠（LU超级版主）

由大泽隆夫和田中丽奈主演的电影《筑地鱼河岸三代目》的主题歌。基博在出了这张单曲后不久便加入了音乐团体福耳，而且在10月份的第一天又可以听到他最新的单曲了，日本的周杰伦今年还真是勤快。

BY AC米男（LU荣誉版主）

TOP 10 Bleeding Love

歌手：Leona Lewis



选自唱片	Bleeding Love（单曲）
发行日期	2008年01月14日
唱片公司	Syco Music



简评：

传说中霸占英国榜冠军长达7周的作品，由美国创作偶像才子杰西麦卡特尼，以及嘻哈界制作金童Timbaland提携的五人摇滚新贵One Republic的主唱Ryan Tedder共同创作。这首歌曲同时也打破了英国单曲榜历史上蝉联周数最长的女歌手记录，还让大家渐渐忘记了那首翻自American Idol第一季冠军Kelly Clarkson，同样大热的《A Moment Like This》。

BY AC米男（LU荣誉版主）

感谢名单

扫描：睡神 丌dhx




特别感谢
敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋